久多良木健欲打造次世代视听专用PS3 | 制作人透露《生化危机5》最新情报 | 内置硬盘型PSP即将问世?

LEVELUP 游戏城寨

优惠价¥5.80元

21 LeveL

2007.1B

游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

本期继续随刊赠送“城寨风彩”电子彩票

[掌机研究室] 研究室专题 Vol.14

PSP破解三连击!

1. 官方PS模拟器运行ISO详解
2. TA-082主板软件降级教程
3. DH0.52模拟3.03系统直击

[新作/Previews]

高达无双 PS3

最终幻想战略版 狮子战争 PSP

超级机器人大战W NDS

核心危机 最终幻想VII PSP

MUL 古墓丽影 10周年纪念版/PSP 斯巴达300勇士 光辉进军

X360 镇压/MUL 忍者神龟/MUL 荣誉勋章 突击先锋

[特稿]

若干年后的忆起或遗忘

——2006年的十次回眸

音乐小特辑 · 应援节拍

01 无双的开场白/02 光与影（《世界传说 光明神话》主题曲）/03 旋律（应援团小特辑）/04 重要的东西（应援团小特辑）
05 One Night Carniva（应援团小特辑）/06 Ready Steady Go（应援团小特辑）/07 Makes no Difference
08 Survivor（应援团小特辑）/09 Walkie Talkie Man（应援团小特辑）/10 Rock this town（应援团小特辑）
11 I Found Myself（欧美流行推荐）/12 标记（日韩流行推荐）/13 突然到来的爱情故事（网友推荐）
14 Somewhere Only We Know（网友推荐）/15 声优作品赏析（三木真一郎《头文字D》）/16 轻轻飘、轻轻地（sona演唱）



新年新景！

论坛导航
闪亮登场！

bbs.levelup.cn

最新攻略 最速导航！
热门帖子 强势推荐！

更全面的业界咨询，更激烈的业界论战
更详尽的游戏攻略，更热烈的游戏讨论
更精彩的ACG图库，更真挚的感情交流

相约2007，bbs.levelup.cn，游戏人的家。

TG777.com
极速下载

火热
PS模拟游戏提供下载

- 《恶魔城X 月下夜想曲》·《最终幻想IX》
- 《最终幻想VII》·《最终幻想战略版》
- 《超级机器人大战 Alpha》等等

用PSP感受
辉煌的岁月



COVER STAFF
封面：忍者龙剑传 Σ
©Tecmo
封面设计：周仁龙

LeveL 21
2007.1B

LEVELUP
游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

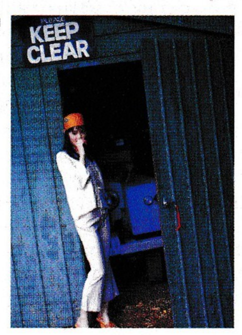
01	无双的开场白	
02	光与影	《世界传说 光明神话》主题曲
03	旋律	应援团小特辑
04	重要的东西	应援团小特辑
05	One Night Carniva	应援团小特辑
06	Ready Steady Go	应援团小特辑
07	Makes no Difference	应援团小特辑
08	Survivor	应援团小特辑
09	Walkie Talkie Man	应援团小特辑
10	Rock This Town	应援团小特辑
11	I Found Myself	欧美流行推荐
12	标记	日韩流行推荐
13	突然到来的爱情故事	网友推荐
14	Somewhere Only We Know	网友推荐
15	声优作品赏析	三木真一郎《头文字D》
16	轻轻飘、轻轻地	sona演唱

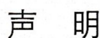


目录 CONTENTS









声明
1.《LEVELUP 游戏城寨》所有内容均由levelup.cn授权提供。
2. 稿件相关事宜请到levelup.cn的如下网址提交相关资料：http://www.levelup.cn/levelupbook
3.《LEVELUP 游戏城寨》编辑组对以上条目拥有最终解释权。



健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



12月19日 星期二

◇近日有关PS3大作《潜龙谍影4 爱国者之枪》会同时推出X360版的传闻在业内被炒的沸沸扬扬，对此Konami官方正式发表声明表示，"Konami公司目前没有制作X360版《潜龙谍影4 爱国者之枪》的计划，本作目前是一款PS3专用游戏。"此前曾有报道说，《潜龙谍影4 爱国者之枪》在至少1年内将会是PS3的独占游戏，但并不排除之后推出X360版的可能性。

◇最近一个时期，有关PSP将会推出改良版的传闻不绝于耳。现在，又传出了任天堂的NDS系列主机也将在2007年推出新改良版的消息。据悉，最新型NDS将会拥有比现在更大的液晶屏幕，但其它的改良部分还不得而知。不过该消息并未得到任天堂官方的证实，因此其可靠性还有待考证。

◇任天堂美国分社社长雷吉日前在接受美国电视节目的采访时当场透露，任天堂"正在为《GTA》系列能够在任天堂的Wii上推出与游戏的发行商Take Two Interactive公司进行交涉。"但《GTA》系列的开发商Rockstar Games并未对此作出任何反应。

◇任天堂法国宣布，NDS系列主机在法国市场的累计销量已经突破200万台。NDS主机于2005年3月在法国发售，到2006年6月销量达到100万台，如此看来最近半年以来NDS主机在法国的销售速度十分惊人。任天堂法国负责人Stephan Bole表示："NDS对所有人都具有吸引力，这也是在法国发售的游戏主机中初次以如此快的速度突破200万台销量的原因。"

软件 任天堂镇社大作面临延期？雷吉出面否认Wii软件阵容不足

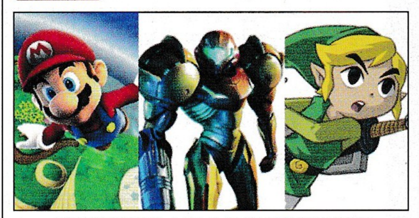
12月20日 星期三

◇SEGA公司宣布于12月14日发售的NDS游戏《噗呦噗呦！》出现了严重BUG，为此SEGA将免费进行游戏的更换，但修改BUG后的修正版要到2007年1月才会推出。该BUG在存储游戏255次以后会出现无法存储的情况。更换修正版后，Rating point以及好友编码将不会被继承，因此SEGA公司将会在交换开始后重新开始对Wi-Fi ranking的统计。

◇日本网络调查公司近日以日本10岁至60岁以上的人群为对象，进行了"掌上游戏机"的相关问卷调查。在参加调查的7508人中，有45%拥有掌机，其中有56.9%拥有NDS，另有14.5%的人拥有GB系列掌机，只有11.0%的人拥有PSP。在所有软件中使用率最高的是NDS游戏《脑锻炼大人的DS练习》，使用率竟然达到了54.6%；在对NDS主机用户进行的"优点列举（复数选择）"调查中，约60%的人选择的是"游戏有趣"、"可以使用触控笔操作"等；在对PSP用户进行的相同相同调查中，约40%的人表示"屏幕大而且画面好"是他们选择PSP的主要原因。

◇美国娱乐软件协会（简称ESA）今天正式对外确认，协会主席、同时也是该组织创始人之一的Doug Lowenstein将从明年年初起辞去主席职务。ESA是全球规模最大的电子游戏展会E3游戏展的主办方，而自从ESA决定对E3进行大规模改革和缩编后，Doug Lowenstein就一直是该计划的主要支持者。

软件 任天堂镇社大作面临延期？雷吉出面否认Wii软件阵容不足



据熟悉任天堂内部业务的可靠消息透露，任天堂2007年度三款镇社大作，Wii平台的《超级马里奥 银河》、《银河战士 堕落》以及NDS平台的《塞尔达传说 幻影沙漏》可能将被迫延期到2007年圣诞节期间才能推出。这三款游戏在任天堂的支持者中间有着相当的影响力，如果这个消息属实的话，那么无疑是对Wii和NDS的一个重大打击。

对此，任天堂美国分社社长雷吉近日在接受记者采访时表示，任天堂的大作将如期发售，Wii将不会再出现以往遭遇的游戏短缺状况。雷吉在采访中着重强调了《马里奥》、《塞尔达》和《银河战士》这三个系列对Wii乃至任天堂的重要性，他同时表示这些系列游戏的新作目前开发状况顺利并将如期发售。

雷吉在采访中确认，《银河战士 堕落》的美版将作为继《手舞足蹈 瓦里奥制造》(2007年1月)和《马里奥聚会8》(2007年3月）之后的又一款第一方力作推出，而《超级马里奥 银河》则将作为2007年任天堂拉动主机销量增长的杀手锏在适当的时机推出。

levelup 网友评论

评论1 三个同时延期不太可能，商家一般都会把大作分开发售来牵制对手，何况是经验丰富的任天堂呢。(by 一行)

评论2 很显然是老任的一个杀手锏，Wii的《塞尔达》已经发售，如果其他大作提前发售的话，势必会给Wii造成冲击。(by SEGA最后的旗帜)

硬件 更高！更强！更贵！久多良木健欲打造高档视听专用PS3

索尼集团董事会主席兼首席执行官久多良木健近日在接受日本媒体采访时透露，索尼有意推出一种完全以高品质视听享受为核心的新型PS3主机，将比现有的PS3机能更强大、更高端，当然价格也更昂贵。

久多良木健在采访中表示，新的PS3将主要面向那些追求高品质数字影音娱乐的高端消费人群，因此也将把主要的机能都集中在提高视听娱乐享受方面，游戏的功能则退居次席。按照他的构想，新的高端PS3"在外观上与现有的影音娱乐设备无异，但却有着更加强大的机能、两倍于现有PS3的内存容量、至少两个HDMI输出端子以满足高质量的图象与声音信号输出。"

据悉，新的高端PS3将拥有比现在更多更强的CELL处理器，同时也包括次世代的蓝光DVD功能。因此价格自然不会便宜，久多良木健预测这种PS3的售价至少应该在30万日元或2500美元（约合19500元人民币）以上。

从久多良木健的话来分析，索尼接下来很可能将推出一种类似于PSX的更重视听娱乐享受的家用主机。从某种程度上讲，可以把这种新PS3或新PSX看作是一种更趋向于家庭数字娱乐设备而不是游戏主机的产品，不难想象，它必将与索尼今后的电影和音乐等娱乐业务相挂钩。



levelup 网友评论

评论1 我很担心现在PS系列会走上弯路，如果久多真的推出这种游戏为副视听为主的话，那还算是PlayStation吗？真心希望PS系列能继续下去！(by 16楼)

评论2 从索尼研发CCD记忆棒到蓝光，一旦真的成功了，那以后玩家的日子就难过了，卖得那么贵又必须用它的，不希望BD真的会占领市场！(by 37楼)

软件 《王国之心》系列大手笔策划中！野村哲也确认2007年献上意外惊喜

Square Enix在前不久召开的Jump Festa 2007上公布了许多令人兴奋的新消息，然而对于《王国之心》这款在日本和欧美都拥有广泛支持者的大作在2007年的动向却没有透露太多的新情报。不过该系列的制作人野村哲也近日终于打破了沉默，确认"《王国之心》系列"在2007年将有大手笔推出。

野村哲也近日在接受记者采访时表示，"《王国之心》系列"目前正有几个项目在同时开发和策划中，其中包括游戏软件以及其他周边产业。尽管没有透露这些开发项目的具体详情，但野村哲也确认在2007年中旬，Square Enix将为玩家呈上许多意外惊喜。无论如何，让我们一起期待。

levelup 网友评论

评论1 别的不说，NDS肯定会有一作。SE最近的表现给了我信心。(by 6楼)

评论2 "其他周边产业"……觉得电影应该会有很大的可能，好像《FF7AC》那样！(by 8楼)

硬件 岩田聪：Wii生产线尚有增产空间，"健康游戏"将于夏季推出

任天堂社长岩田聪接受了日本《朝日新闻》的采访，采访中岩田聪表示虽然Wii在日本市场的销量已经突破50万台，每周持续出货但依旧处于供不应求的状态，但是Wii生产线还有增产的余地，任天堂将会重新调整零件的获取方法，预定于2007年春季实现增产，并将达成年度内（财年）600万台的目标。

在问到关于Wii未来的发展方向时，岩田聪表示："我们将活用Wii通过身体的运动来操作的特性，使其成为管理家族健康的游戏主机。现在肥胖、高血压、运动不足等健康问题受到人们的广泛关注，因此这将是一个巨大的潜在市场。2007年夏季将会有与健康相关的游戏软件发售，而且在下半年还会有搭载DVD播放机能的Wii发售。"

在谈到有不少人认为未来的游戏机主流将会是以NDS为首的掌机时，岩田聪表示："家用机出现的问题就是人们已经厌倦了陈旧的游戏方式，而Wii和NDS一样是全新形式的游戏主机，我们有信心使它被广大消费者所接受。而且Wii平台上将会推出大量如"《口袋妖怪》系列"等与NDS有着相辅相成效果的软件，我们希望Wii能够乘着NDS的顺风前进。"

关于日前任天堂宣布更换Wii手柄腕带以及NDS的适配器一事，岩田聪表示："Wii手柄腕带事件的出现，是我们对于玩家游戏时的兴奋程度预见不足造成的，因此最终设计的腕带强度不够。我们正在为对商品的考虑不足而进行深刻的反省，这两个问题的同时出现使我们感到了重大的危机感，我们将为以后不出现类似事件而努力。"

levelup 网友评论

评论1 要锻炼就去正经的健身房，在家里舞个棒子发神经呀？买Wii就是冲着任天堂的大作去的。（by 6楼）

评论2 我就是冲Wii的健身功能去的，健身器材多乏味，去体育场还要坐车。现在整天坐着严重缺乏锻炼，而且颈椎也不好了，当然我也喜欢Wii上的大作。（by 7楼）

评论3 Wii能拉进我们和家人之间的距离，这是我最看重的。我玩PS2的话家人一定会走开，可是Wii就不一样了，我甚至可以和老妈一起打网球。（by 11楼）

硬件 微软：Wii的新鲜感还能维持多久？

Wii作为一台游戏主机所呈献的前所未有的新鲜游戏体验是毋庸质疑的，其所带来的影响从全球各地首发的惊人销量也足以得到证明，然而这些新奇和快感究竟能吸引那些缺乏游戏经验甚至从不玩电视游戏的普通用户多久呢？不少人都对此提出过疑问，而微软游戏开发部门总经理Chris Satchell也是其中之一。

Satchell近日在接受电视媒体采访时表示，他承认Wii确实很有趣，但他不确定这种乐趣能够持续多久或者说有多大发展潜力。另外，虽然任天堂的第一方游戏作品阵容十分强大，但大部分第三方厂商却没有什么像样的表现，这也是Satchell提出质疑的一个环节。

Wii在北美、欧洲和日本的首发势头十分强劲，不仅盖过了同期上市的PS3，甚至超过了去年发售的X360。但Satchell表示仅凭这些就断定Wii将成为新一代的霸主还为时过早。他说："Wii的首发确实很惊人，它不仅玩起来很酷而且足够另类和与众不同，但我不确定在未来的长期竞争中它能有怎样的表现。"

微软游戏开发部门总经理Chris Satchell

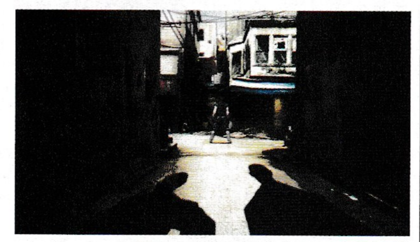
对于另外一个竞争对手索尼，Satchell则认为索尼似乎根本没有搞清楚究竟该向哪个方向努力，尽管索尼也效仿微软推出了面向用户的网络平台和相关服务，但要赶上微软的成就依然任重而道远。

levelup 网友评论

评论1 Wii带来的是一种新的游戏方式！X360比其他两家来说目前顶多是在网络上比较有优势。（by 10楼）

评论2 所谓新鲜感，新鲜的时候才会有感觉，这个对哪台新发售的主机都一样，关键是发售后游戏阵容能不能跟的上，这一点老任不会不清楚，能够不断挖掘Wii的潜力，开发更多有吸引力的游戏，Wii才有出路。（by 48楼）

软件 制作人透露《生化危机5》最新情报



Capcom公司游戏制作人竹内润近日在接受媒体记者采访时透露，X360游戏《失落的星球 极点危机》已经正式发售，开发工作也已经正式宣告结束，他和开发小组下一步工作的重点就是投入到次世代多平台的《生化危机5》的制作中，但游戏最早可能也要等到2008年才能正式推出。

竹内润表示，借助次世代主机的强大机能，《生化危机5》在画面表现和游戏性将超越系列之前的所有作品。他特别强调了关于游戏场景方面的突破，并透露游戏中玩家将能够与环境发生更为密切的互动，甚至天气的冷热变化都会对玩家所操纵的角色产生相应的影响。

竹内润透露，他们打算在游戏初步完成之前，把画面的显示模式定为60祯每秒。另外，游戏中角色的面部表情、毛发、皮肤等细节部分的特效处理也将达到一个全新的高度。总之，次世代的《生化危机5》绝对将超乎玩家们的想象。

levelup 网友评论

评论1 我有预感，那家伙会像毁掉鬼武者一样毁掉生化危机。这就像工程师永远做不了规划一样，技术员永远不能成为游戏制作人。（by jackal）

评论2 对于《生化危机5》的游戏素质我从不担心！我只想说，还是回归到PS3上吧，毕竟BIO终究是带有PS烙印的！（by 43楼）

◇Joytech公司宣布推出拥有Wii手柄用充电电池与充电支架的USB充电器"Wii PowerStation"，本产品将于2007年1月发售，价格约为24.99英镑，约合370元人民币。Wii遥控器手柄使用的是单三电池，而Wii PowerStation则是充电电池和充电器的一体化产品。一台充电器可供两只Wii遥控器手柄同时充电，而两旁的支架则可以用来放置双截棍手柄。

12月21日 星期四

◇根据任天堂官方杂志的报道，由Michael Bay执导的电影《变形金刚》会在NDS上推出两款相关游戏，Wii上也会在明年推出变形金刚的游戏。由于此前X360已经锁定一款变形金刚游戏，目前就只剩下PS2和PS3依然保持沉默，不过根据Activision的一贯作风，游戏全平台推出应该不在话下。

◇任天堂韩国公司与12月21日正式宣布，韩国人气影星张东健将成为将于2007年1月18日在韩国发售的两款NDS游戏《每天头脑锻炼（《脑锻炼大人的DS练习》）》和《听说读写DS英语三昧境》（《成人英语训练DS 英语学习》）的活动代言人，张东建所拍摄的NDS广告也将会在12月下旬在韩国播出。

硬件 更高！更强！更贵！久多良木健欲打造高档视听专用PS3

◇FALCOM公司宣布，继PC名作《英雄传说 空之轨迹FC》移植PSP平台之后，该系列新作《英雄传说 空之轨迹SC》也将移植PSP，预定于2007年发售。《英雄传说 空之轨迹FC》是累积销量达到240万套的"《英雄传说》系列"作品之一，也是该系列的完结篇。

软件《王国之心》系列大手笔策划中！野村哲也确认2007年献上意外惊喜

◇"《GT赛车》系列"的制作人山内一典近日对媒体透露，今年圣诞节推出的《GT赛车HD 概念版》并非一个单纯的测试，在《GT赛车5》正式发售前还将陆续推出更多的下载服务，玩家可以下载更多的赛车、赛道甚至游戏模式。另外他还保证，Polyphony公司计划在明年10月27日的东京汽车展开幕前正式公开真正次世代的《GT赛车5》。

◇曾经生产过NGC用地域限制解除光盘"FreeLoader"的美国游戏周边生产厂商Datel宣布将推出对应次世代主机Wii的Wii版"FreeLoader"。Datel官方表示："我们现在能说的就是，我们正在进行开发工作，如果它能够成为可能我们将第一时间通知大家。"另外，Datel公司同时确认，NGC用"FreeLoader"以及"Action Replay"同样都能在Wii上使用。

硬件 岩田聪：Wii生产线尚有增产空间，"健康游戏"将于夏季推出

◇罗技公司宣布将于2006年12月28日推出带有冷却功能的PS3手柄"ChillStream"，售价为4480日元。该手柄的特征为内藏的风扇可以向左右手把输送每分钟96公升的空气，罗技公司表示这将解决手心易出汗玩家的烦恼，使他们能够更加舒适的游戏。"ChillStream"有黑、银两色，使用USB与主机连接。

硬件 微软：Wii的新鲜感还能维持多久？

12月22日 星期五

◇EA公司宣布，于12月21日发售的PS3游戏《极品飞车 卡本峡谷》（日版）的游戏包装出现印刷错误，为此向广大消费者表示道歉。在游戏包装的背面上的"对应影像输出"一栏中印有"480p，720p，1080i，1080p"，而实际上PS3版《极品飞车 卡本峡谷》是不对应1080p影像输出的。

软件 制作人透露《生化危机5》最新情报

◇SEGA公司宣布Wii平台《刺猬索尼克》新作《索尼克与秘密指环》(美版名：《刺猬索尼克 野火》)将于2007年3月15日发售，售价为7329日元。本作的故事背景是著名的神话故事《一千零一夜》，玩家将和索尼克一起书写这个古代神话失传已久的最后几页的故事。

◇"《分裂细胞》系列"最新作《分裂细胞 双重间谍》在先后登陆X360和Wii等平台后，游戏的PS3版也终于有了消息。育碧官方宣布，PS3版《双重间谍》将于2007年3月左右推出。

12月23日 星期六

◇微软华盛顿雷蒙德总部于12月23日宣布，X360主机的保修服务时限由原先的90天延长为一年，在美国和加拿大购买并处在保修期内的所有X360主机都可以享受免费的维修，这不仅包括声明发表后玩家所购买的X360主机，同样也包括之前一年内所售出的所有的X360主机。微软甚至承诺将为那些已经支付了维修费用的用户全额退还维修费用。

◇任天堂于12月23日正式发布了Wii专用Opera网络浏览器的体验版，Wii的互联网频道也宣告正式开放。该浏览器最大的特点就是支持动作感应控制器也就是遥控器手柄的操作，只需要晃动手中的遥控器，再轻轻一点，就可以轻松实现网络冲浪了，使用起来十分方便。另外，为了解决Wii画面分辨率低而造成的网页浏览困难等问题，Opera浏览器还专门设置了一些实用的特殊功能加以弥补。

12月24日 星期日

◇Square Enix公司目前公开了"《最终幻想》系列"的导航网页，该网页将目前已经发表的或者已经发售的《最终幻想》系列作品进行整理，玩家可以通过点击这些作品的LOGO而进入各自的官方网站。目前处于网页最顶端的是《最终幻想XIII》的3部作品，接下来是《最终幻想VII》关联系列、以伊瓦利斯大陆为舞台的"伊瓦利斯同盟"计划、"《最终幻想 水晶编年史》系列"等作品。

◇根据"Top Cow Productions"发行的畅销漫画改编而成的第一人称射击游戏《漆黑》原本预计由Majesco公司推出，但为了偿还债务，Majesco不得不于去年12月变卖了游戏发行权。目前本作由Starbreeze工作室负责开发，并预定于2007年4月2日在PS3、X360平台推出。

12月25日 星期一

◇国外专业破解组织宣称，Wii首发FPS游戏《赤钢铁》的DVD镜像已经被成功"剥离"，该组织已经将游戏的镜像在网络上公开并提供下载。据称，该DVD镜像内包含正版游戏碟内的所有数据，但目前依旧需要进一步的破解才可以在Wii主机上运行。

◇Idea factory公司宣布，于2006年1月发售的PS2游戏《炙热之魂》的X360移植版《绝对炙热 无限》将于2007年3月29日发售。游戏以著名的"永无大陆"世界为舞台，讲述7年战争十几年后在永无大陆上发生的故事。此次移植次世代主机X360不仅游戏画面将大幅强化，而且还将对应网络，届时玩家可以在Xbox Live上下载支线任务。

硬件 PS3黄牛党北美受挫，高价拍卖主机无人问津

◇东芝公司总裁兼首席执行官Yoshihide Fujii近日透露，东芝正在策划新一轮的攻势，将在消费电子领域击败索尼和不可一世的CELL处理器，而且东芝将会以自己研制的新型处理器与索尼的CELL一较高下。Yoshihide表示，东芝公司自行研制的芯片实际上早已研制成功，初步计划在2007年年底前公开这种新型芯片以及相关产品，但他没有透露这种芯片将被使用在哪个领域中。

硬件 PS3、Wii缺货状况将持续到2007年

硬件 PS3黄牛党北美受挫，高价拍卖主机无人问津



PS3的北美地区首发曾一度受到黄牛党价格炒作的困扰，许多人连夜排队购买主机并非为了自己使用，而是希望在eBay上拍卖到一个好价钱，这也使得相当一部分PS3无法到达真正的玩家手中。不过根据来自北美地区的最新消息显示，不少打算借价格炒作牟利的黄牛党纷纷遭遇了困境。

PS3首发之初，许多黄牛党都以两倍甚至数倍于官方售价的价格在网上拍卖PS3，尽管价格离谱但依然有不小的成交量，一部分人借此机会获利颇丰。但随着首发的火爆销售气氛逐渐淡化，再加上更多的主机开始陆续出货，这些被高价炒作的PS3主机也就渐渐没了市场。

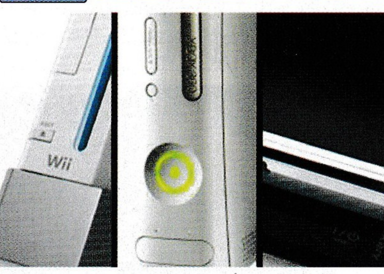
据一名化名特雷弗的购机者介绍，他在11月17日首发当天排了18个小时的队才购买到一台60GB的PS3主机，在eBay上以1300美元的价格竞拍，本打算海捞一票，但直到现在也没能卖出。此外他还表示，像他这样情况的人还有很多，他们中的一些已经放弃了当初的计划，准备把PS3留下自己使用，但也有不少借钱购买主机的人由于无法及时出手又对PS3完全没兴趣，最后只好自食苦果。

levelup 网友评论

评论1 随着货源的充足，黄牛会慢慢绝迹的。但无可否认他们已经在主机首发时大捞一笔了。(by 28楼)

评论2 这说明现在大家都会比较理性的选择主机，有自己喜欢的游戏的主机才是好主机！(by 11楼)

硬件 PS3、Wii缺货状况将持续到2007年



根据美国媒体的报道，两台刚刚发售的次世代主机PS3和Wii目前在美国依然呈现供不应求的状况，一方面有数量众多的PS3在拍卖网上高价竞拍，另一方面许多店家却由于得不到及时的供货而出现无主机可卖的尴尬局面。Wii的出货状况虽然要好于PS3，但是一到货就被抢购一空，因此同样面临严峻的货源短缺局面。

根据美国零售商的统计，受次世代主机热卖和供货不足的影响，于去年上市的微软次世代主机X360和索尼的上一代家用机PS2的销量上升幅度都十分明显，许多消费者由于眼下无法买到PS3和Wii，因此转而把目光投放到已经相对成熟的X360和PS2身上。据来自美国大型连锁零售店Target内部员工介绍，PS3和Wii掀起的购机热潮甚至影响到了掌机，PSP和iPod的销量也因此得到了提升。

另据大型零售商Toys "R" Us的统计，在圣诞前的这一周，公司在全美的587家零售店共售出了6000多台PS3、数千台Wii和30000多台X360，不过按照目前的情况来推测，圣诞销售旺季的冠军可能将不会属于任何一台次世代主机，全球销量超过1亿的一代家用机王者PS2将继续统治12月的美国硬件市场。

levelup 网友评论

评论1 这是显而易见的情况，次世代的供货不足也会在一定程度上刺激现有主机的销量。PS2的最后辉煌即将到来。(by 一行)

评论2 家用机领域PS2的胜出毫无悬念可言，毕竟全球一亿多台的基数在那摆着呢，想要打破PS2创造的记录，次世代主机还是任重而道远啊！(by SLS)

事件 讲述大结局、《寂静岭》电影要拍续集

电影《寂静岭》的导演Christophe Gans在接受法国媒体DVDRama采访时称，他可能会执导《寂静岭》的续集，并给出故事的大结局。Christophe Gans表示，《寂静岭2》正在筹划中，原剧本作者Roger Avary也会再次执笔，此外他还表示，拍摄第二部的一个主要目的是纠正原来犯下的错误，避免再次无缘浪费精力。

不过，由于同时还要拍摄电影版《鬼武者》，所以Christophe Gans并不确定自己是否能抽出时间和精力导演《寂静岭2》，但他透露即便他无法参加拍摄，制片人也同意在第二部中保留他的风格，比如小镇的设计绝对不会变动，而且他还会推荐一位来自欧洲的导演，更确切地说可能是他的法国老乡。

电影《寂静岭》于2006年4月21日上映，虽然各界反响有褒有贬，但票房收入大获成功，在排行榜上仅次于《电锯惊魂3》和《美国怪谈》。按照惯例，续集的推出也是很情理之中的事了。



levelup 网友评论

评论1 虽然游戏改编电影失败的居多，但也有成功的案例，毕竟两者叙述故事的方式不一样，效果肯定也会有所差别。(by dyyzone)

评论2 除了大雾还不够浓(另外还有那么一点点过于血腥)外，感觉电影版的改编已经可以算是大获成功了！(by 8楼)

硬件 延长X360保修期微软做好人，利益再次受损零售商可能翻脸？

微软于12月23日宣布将延长X360保修期到一年，同时还表示不仅是决定公布后、即便是一年前购买X360主机的用户，只要属于保修条款服务范围内的主机都可以重新获得为期一年的保修权利享受免费维修服务，甚至还保证将为那些已经支付维修费用的用户退款。这一举措得到了X360玩家们的普遍赞赏，然而也有许多人对此表示了担忧和质疑。

部分业内分析人士和投资专家认为，微软延长X360保修期这一举动虽然赢得了广大用户的认同，但同时可能导致大批零售商将因此损失一笔数量可观的主机售后服务的相关收入，由于不论是新用户还是老的X360玩家都可以同样享受一年的保修服务，这就意味着在相当一段时间内零售商将无法从原本需要付费的售后服务中得到任何利益。

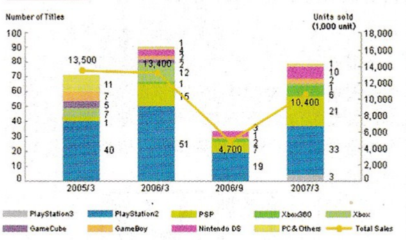
受上述原因的影响，如Best Buy和Circuit City等大型连锁游戏零售商可能遭受的损失会更加严重。此前有传言说，微软为了完成X360年内销售目标一味增加出货量，已经导致了许多零售商手中大量主机积压而因此怨声载道，此次延长保修期的决定无疑将使微软与零售商之间原本已经十分紧张的关系再一次雪上加霜。

levelup 网友评论

评论 1 我在企业搞售后保修，遇到这种情况都是零售商先进行维修再向微软索要维修费用，丝毫不会影响特约商的利益啊！（by 4楼）

评论 2 微软最初决定90天保修期时肯定也与零售商达成过某种协议，但是现在突然宣布延长到一年而且还要退还以前的维修费，很可能会触及到一些零售商的利益。（by SLS）

软件 Capcom次世代的宏图伟业，公司2007年游戏发售计划公开



		2005/3	2006/3	2006/9	2007/3（计划）
PlayStation3	游戏总数 销量	-	-	-	3 150
PlayStation2	游戏总数 销量	40 7,300	51 7,930	19 1,800	33 3,200
PSP	游戏总数 销量	1 150	15 1,600	7 900	21 2,500
Xbox360	游戏总数 销量	-	1 5	2 1,000	6 2,250
Xbox	游戏总数 销量	7 250	12 580	0 100	1 100
Game Cube	游戏总数 销量	5 2,000	2 800	0 200	0 200
Game Boy	游戏总数 销量	7 3,400	2 1,500	1 300	2 300
NintendoDS	游戏总数 销量	-	4 950	3 400	10 1,600
PC & Others	游戏总数 销量	11 400	1 35	0 0	1 100
发售游戏总数	游戏总数 销量	71 13,500	88 13,400	32 4,700	77 10,400

※表中销量以千为单位

在日本乃至全球都有着重要影响力的Capcom公司，在新旧两代主机已经完成交替后的2007年将有怎样的发展计划呢？近日Capcom官方公布了一份投资分析报告，报告对从2005年开始，截止到2006年年内公司在各个主机平台上的游戏软件投入及销售状况进行了评估，并对2007年的投资计划和销售状况进行了预估。

从05年3月–07年3月Capcom公司的投资评估图表中我们可以看出，2007年公司预计将推出3款PS3游戏，预计发售数量在15万份左右，这也是PS3相关统计首次在图表上出现。X360游戏在2007年计划推出6款作品，预计销量为225万份左右。不过鉴于该图表是在今年11月13日绘制的，因此有部分大作可能没有被考虑进去。

levelup 网友评论

评论 从已公布的游戏开发量和那预计的销量来看，明年Capcom将采取稳扎稳打的保守式战略，不再靠孤注一掷的大作来独称局面。降低游戏开发成本，提高游戏产量恐怕是在失去了当年的“四天王”中的二人后为保证公司声誉不受影响而实行的万全之策，但唯一让人担心的是游戏品质还能否维持当年的水准。（by 凤凰不净王）

硬件 Xbox系列主机可能即将登陆中国市场



微软中国于12月25日在华宣布，微软公司将通过Windows Live、MSN中文网、Xbox系列主机等渠道向中国用户提供企业广告。微软在线服务中国区高级负责人在接受记者采访时称，“微软数字广告将在中国市场上掀起一场网络广告的新革命！”微软将对所有资产进行整合，推出数字广告解决方案。

整合的资源除了Windows Live和MSN中文网以外，微软其他有广告价值的资产也被囊入其中，如Office 2007和即将于明年进入中国的Xbox系列主机。“数百万台PC、游戏机、掌上电脑以及移动设备等相关数字领域中的用户，将在应用时看到广告。”

对于“Xbox系列主机2007年进入中国市场”一事，levelup.cn专门致电微软中国公司的相关负责人士进行了询问。据悉，目前确实有Xbox系列主机（但不清楚究竟会是Xbox还是X360）登陆中国的计划，但是目前还无法确定具体的时间和详细发售信息。

levelup 网友评论

评论 1 应该可以肯定是X360，因为Xbox末期已经清货，就算真的生产Xbox的话显示芯片还是要向NV交钱，完全划不来嘛。（by 32楼）

评论 2 微软为什么会突如其来的发布这条消息呢？原因就是神游Wii已经决定了于07年1月份在上海率先发售，Wii在全球的热销已经证明了他的性价比和游戏性，进入中国大陆市场虽然艰难，但微软也绝不会坐失良机的。（by music.snake）

12月26日 星期二

◇MMV公司于12月26日正式开放了开发中的《牧场物语》系列新作，Wii平台的《牧场物语 济世之树（暂译）》的官方网站，本作的发售日和售价未定。本作的副标题也是首次公开，目前“济世之树”的真正意义还不明了。网站还同时公开了4张游戏画面，而具体的游戏情报预定于2007年1月发表。

◇FromSoftware公司宣布，次世代机甲动作游戏《装甲核心4》的X360版将于2007年3月22日发售。本作的PS3版目前已经发售，但X360版却迟迟没有消息，现在FromSoftware终于公布了X360版的发售日，可谓是众望所归。

◇Polyphony公司在其官方网站宣布，于12月24日开始免费提供下载的PS3游戏《GT赛车 HD 概念版》出现了BUG，在游戏的“时间挑战模式”中，会发生赛车还未到达终点便出现“Finish”的现象，且之后时间挑战排名中的最高排名会被错误的数据代替，而The best lap replay也无法正常保存。目前Polyphony公司正在着手进行解决，随后将通过PLAYSTATION官方网站以及PLAYSTATION Store等途径公布具体解决方案。

事件 讲述大结局、《寂静岭》电影要拍续集

12月27日 星期三

◇根据国外媒体报道，任天堂Wii主机上最有特点的游戏之一《Wii Sports》的续作可能正在开发中，任天堂可能将在不久后正式公布这一消息。据悉，在《Wii Sports 2》中可能将增加赛马、篮球甚至游泳等更多的迷你运动游戏，同时还将支持联机功能。

◇Sanrio近日宣布与日本大型游戏厂商Sega Sammy结成战略合作伙伴，双方已经达成了初步的合作意向，而Sanrio公司享誉全球的著名卡通形象Hello Kitty将首次在世嘉开发的电视游戏中以主人公的形象亮相。世嘉公司的一位官方发言人还确认，双方将继续开发以Hello Kitty为核心的其他周边产业，包括游戏以及网络相关产品和服务。

硬件 延长X360保修期微软做好人，利益再次受损零售商可能翻脸？

◇SEGA公司宣布，入选“斗剧06”比赛项目之一的人气街机格斗游戏《北斗神拳》的PS2移植版《北斗神拳 审判的双苍星 拳豪列传》将于2007年3月29日发售，售价为7140日元。

软件 Capcom次世代的宏图伟业，公司2007年游戏发售计划公开

◇Polyphony公司宣布免费下载PS3游戏《GT赛车 HD 概念版》出现BUG后不久，就公开了对游戏进行修正的V.1.1版。玩家可以免费再次下载V.1.1版，而原先的游戏则将会被自动覆盖。今后的排名将会以V.1.1版本为先，并会每周进行一次重新计算。原版本中的游戏记录和回放记录都可以在V.1.1版本中正常使用，但是如果之前出现了BUG中所述的情况，就必须要消除游戏记录重新开始游戏。

◇NBGI公司正式宣布将为11月22日发售的X360游戏《卡片召唤师 传奇》出现的BUG进行修正，修正将分为在线和非在线两部分进行。对于无法登陆Xbox Live的用户，NBGI公司表示将会在2007年2月提供修正版游戏软件的免费更换，具体的时间和交换方法将会在晚些时候在官方网站中发表。

硬件 Xbox系列主机可能即将登陆中国市场

◇任天堂公司公开了Wii“虚拟主机”的1月份下载软件名单。此次公开的游戏软件共12款，其中包括《火焰之纹章 圣战的系谱》、《马里奥赛车64》等经典名作。加上之前已经开始提供的游戏，“虚拟主机”游戏总数已经达到61款。

硬件 IBM——次世代主机大战的真正赢家

◇POKEMON公司于12月27日宣布，NDS用RPG游戏《口袋妖怪 钻石·珍珠》的累计出货数量已经突破500万套。本作于2006年9月28日在日本发售，目前该系列在全球的累计销量已经突破1亿1000万套，系列的多款作品的销量也都突破百万。而此次的《口袋妖怪 钻石·珍珠》则是创造了系列的出货量最快的纪录，仅仅3个月就突破了500万套。

12月28日 星期四

硬件 X360新型芯片延期推出，微软降低生产成本计划推迟

◇近日有报道称，Capcom公司的两款PS2专用游戏软件《大神》和《神拳》将移植微软的X360，微软和Capcom可能将在不久后就公开宣布这一消息。透露这一消息的国外媒体称，他们得到了一份从Capcom公司内部流传出的PDF文档，该文档中清楚的显示《大神》和《神拳》两款作品将在不久后移植X360。但该报道目前还未得到微软和Capcom官方的证实。

硬件 PS3试玩台死机是索尼故意为之？

◇任天堂欧洲地区掌机产品经理James Honeywell日前透露，任天堂公司目前正在开发多款能够实现Wii和NDS互动的“交叉平台作品”，而目前发售的Wii游戏《口袋妖怪 战斗革命》正属于这类游戏。尽管目前还无法公开这些作品的名称，但他确认其中的大部分预定在2007年推出。

◇虽然NBGI公司于12月26日开始为X360游戏《卡片召唤师 传奇》出现的BUG提供了升级补丁，但是没有想到的是这次的升级补丁中居然还存在其他的新BUG。NBGI公司表示，此次出现的BUG将会在2007年1月下旬放出的第二次升级补丁中进行修改。

◇《战神2》开发小组项目负责人，同时也是初代《战神》首席动画设计师的Cory Barlog近日在其个人博客上透露，《战神2》的Beta测试版已经宣告完工！开发小组成员已经开始了游戏的测试工作，从2007年1月开始将进入完善阶段，而《战神2》的试玩版也有望于年初完成并向玩家开放。

◇任天堂官方于12月28日在公司总部举办了记者招待会，会上社长岩田聪宣布，任天堂将于2007年1月18日在韩国正式发售NDSL，主机发售的同时将推出大量韩国本地化的游戏软件和相关服务。此外，岩田社长还确认，任天堂新一代主机Wii预定于2007年下半年在韩国上市。

12月29日 星期五

◇Square Enix公司宣布，PS2游戏《王国之心II 最终混合版+》将于2007年3月29日发售，售价为7890日元，同时Square Enix公司宣布，《王国之心》系列游戏全球的累积出货数量突破1000万套。本作是收录了PS2《王国之心II 最终混合版》和GBA版《王国之心 记忆之链》的重制版两款作品的游戏作品。

◇任天堂确认，根据日本超人气漫画和动画作品《名侦探柯南》改编的游戏即将登陆Wii主机。本作将被命名为《名侦探柯南 追忆之幻想》，是一款推理类AVG游戏。

◇日本一SOFTWARE公司宣布PS2版推理冒险游戏《雨格子之馆》将于2007年3月8日发售，售价为7140日元。最初预定于2006年10月26日发售的本作经过两次延期，最终确定3月8日为本作的发售日。

◇Square Enix公司宣布，NDS版《前线任务 1st》将于2007年3月22日发售，售价为5040日元。NDS版《前线任务1st》是2003年在PS平台上发售的《前线任务》的复刻版，除了包含PS版中追加的U.S.N.军的新剧情以外追加了新登场角色。

硬件 IBM——次世代主机大战的真正赢家

三大次世代主机各自的发展前景一直是业界和玩家们争论的焦点，卫冕冠军索尼、财大气粗的微软和剑走偏锋的任天堂，究竟谁将成为电视游戏产业新一代的霸主现在依然难以预料。不过在这纷繁复杂的争夺背后，有一家企业却置身事外坐享着渔翁之力，这就是IBM公司。

众所周知，X360和Wii的核心芯片都是由IBM公司开发并生产的，而索尼一直以来引以为傲的CELL芯片同样出自计算机行业巨鳄IBM之手。根据IBM公布的财政报告，去年公司通过为电视游戏产业生产芯片获利29亿美元，2004年的赢利也有25亿美元之多。

随着2006年年末将至，IBM官方又公开表示，公司今年仅在电视游戏主机芯片设计和制造这一项业务上的收入就有望达到37亿美元。除了实际的销售收入外，IBM今年组建的一项“技术协作解决方案”有望为公司创造约40亿美元的收入。

IBM目前的辉煌业绩与前几年的情况相比可谓是天壤之别，就在2004年以前，IBM还在为得不到足够的芯片生产定单来弥补巨额的制造成本赤字而挣扎，2003财政年度结束时IBM的硬件制造部门背负着2亿5千多万美元的亏损。但转眼三年时间过去，IBM现在无疑已经垄断了电视游戏产业的芯片制造业务，从某种角度来讲，IBM已经提前成为了次世代的霸主。

levelup 网友评论

评论1 “技术协作解决方案”的确合乎需要自己制造芯片，但又技术不够的厂商的要求，IBM这种策略很是聪明！（by 8楼）

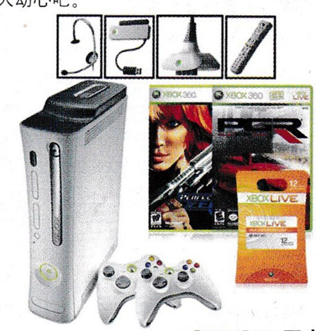
评论2 典型的鹬蚌相争、渔翁得利，不过这也是产业全球化的一个缩影，产品的生产，特别是那些工业制成品，早已脱离了过去由一家公司从头到尾产销一条龙的模式了。（by 18楼）

硬件 X360新型芯片延期推出，微软降低生产成本计划推迟

早在几个月以前就曾有消息说，微软打算在2007年年初在X360上使用一种新型芯片，这种65nm新型芯片（现在使用的是90nm技术）不仅更小巧、发热量更小，而且生产成本更低。微软官方随后也证实了这一消息，并透露打算利用新型芯片进一步降低X360制造成本，从而降低主机售价以达到最大限度牵制对手的目的。

尽管微软进行了精心的准备，怎奈天不随人愿，近日有来自芯片生产商内部的消息说，由于种种原因新型芯片的推出将被迫推迟至少一个季度之久。虽然目前还没有确切的消息证明新型芯片投产后X360也将随之大幅降价，但这个消息无疑意味着微软缩减主机成本的计划也不得不随之顺延了。

据业内人士分析，即便这种新型芯片能够顺利投产，搭载它的X360主机也至少要到2007年中旬才能问世，降价就更不是在一朝一夕之间能够确定的问题了。这个消息无疑又增加了那些计划在圣诞期间入手次世代主机的玩家选购时的困难，是购买现有的X360率先体验次世代的魅力，还是静观其变等待新型号的X360问世呢？不过在圣诞假期微软强大的宣传攻势面前，相信还是会有不少人动心吧。



levelup 网友评论

评论1 玩过360的玩家都知道目前的360其实是一个次品，CPU散热问题导致了很多玩家的主机都出现了问题，如果新机型的诞生能解决问题话那么这才是一台真正的X360！（by music.snake）

评论2 如果新技术能让这机器安静点，凉快点，就没有任何问题了！（by 5楼）

硬件 PS3试玩台死机是索尼故意为之？



索尼在北美和日本等地的连锁游戏零售店和索尼官方的产品专营店里设有不少PS3的游戏试玩台，玩家可以在这里率先体验PS3的魅力。然而对于试玩台中的PS3频繁死机的问题，不止是消费者，就连店家也是束手无策，这一度曾让不少人对PS3的质量特别是散热性能担忧不已。然而最近却有消息说，这些试玩台并非是由于散热不良而死机，而是索尼故意设置的。

根据一位负责为EB Games和BestBuy等几家连锁游戏零售店调试和维修PS3主机试玩台的SCE工作人员透露，试玩台出现画面静止现象（死机）并非PS3散热不良引起的，这样做的目的只是为了防止某些顾客在试玩时霸机游戏赖着不走。他的这一解释着实让人吃惊不小，毕竟为了控制顾客的试玩时间而故意让主机死机这种事情还是头回听说。

在经过对另外几家零售店的工作人员进行咨询后我们发现，经历过PS3试玩台死机的商店不在少数，一般情况下的处理办法是关闭主机电源后重新启动，对于索尼故意将PS3设置成“定时死机”的说法许多人表示难以想象，但也有部分人表示他们也从SCE的维修人员那里听到过类似的说法。

levelup 网友评论

评论1 其实试玩机出现死机状况没什么大不了，只要正式版改进就可以，且现在PS3的质量还算不错，SCE不提这件事也没人会再去在意，结果人家偏偏要找点乐子……过两天就该有报道说，PS3产能为什么那么低呢？原来是有原因的：我们是故意产量不足的，为了让玩家节约开支……（by 80楼）

评论2 这个功能十分地合理，店内的试玩台不像展会上那样有时间限制，碰上那些玩起来没完没了着不走的人，后面的玩家非得等死不可，我就在游戏店见过这样的小鬼。（by SLS）

事件 内置硬盘型 PSP 即将问世？PSP 亮相三星产品发表会



三星发布会现场演示影像

韩国三星电子公司在近日召开的一次产品发表会上，公布了N系列1.8英寸（46毫米）内置式硬盘，其实这本不是什么值得大惊小怪的事情。不过令人注意的是，在此次发表会的产品概念宣传演示影像播放时，大屏幕上突然出现了用户使用PSP观看电影的画面，同时还强调了PSP的多媒体娱乐功能。这是否意味着PSP将使用三星的1.8英寸内置硬盘？如果是这样的话那么使用这种硬盘的是现有的PSP主机还是未来推出的新型PSP？

实际上这种硬盘与苹果的iPod使用的1.8英寸硬盘类似，因此在PSP上搭载这种硬盘并非没有可能，再加上索尼与三星一直有着密切的合作关系，硬盘型PSP似乎离我们并不遥远了。遗憾的是在发表会上三星官方似乎并未提及PSP或是与PSP相关的字眼，再加上索尼方面也对新型PSP的说法矢口否认，因此有PSP出现的那段影像也可能纯粹是出于演示的目的而制作的，并没有多少实际意义（除非PSP在韩语中是被用另外一种完全不同的方式描述的）。但无论如何，相信一台拥有内置硬盘的PSP才是更符合其多媒体娱乐发展方向的形态。

levelup 网友评论

评论 现在不大可能推出硬盘版的PSP，这样就等于否定了UMD，否定了自家的记忆棒！其次在2007年SCE的工作重点是PS3，而不是PSP，所以就更不能推出硬盘版的PSP！你问为什么三星会出PSP的图，答案就是炒作！光说微型硬盘，不会对普通大众有什么影响，但一说PSP，那就不一样了！希望未来的PSP2能采用这种技术，而不是现在的PSP（by 16楼）

软件 X360版《铁拳6》秘密开发中？PS3独占大作再次面临叛逃危机

自从E3 2006索尼的次世代主机PS3公开亮相后，先后有多款原先为PS3独占的游戏作品宣布移植X360或预定在多平台推出，其中不乏《刺客 信条》、《GTA IV》和《VR战士5》这样的大作。就在前不久《MGS4》放弃独占并移植X360的风波尚未完全平息之时，又传出了另外一款PS3独占大作可能"叛逃"的消息，这就是万众瞩目的次世代格斗游戏《铁拳6》。

据悉，有关《铁拳6》可能将放弃PS3独占的传言出自著名游戏网站IGN内部，有报道说透露该传言的消息来源与业界颇具影响力的重要人士有着密切往来，此前对IGN透露《VR战士5》移植X360的也正是此人，从这个角度讲，该消息来源还是有着一定的参考价值的。

据该消息来源透露，X360版《铁拳6》的开发工作其实已经进行了相当一段时间了，只是NBGI一直没有对外界宣布这一消息，本作的X360版预定在2007年第四季度推出，时间正好是在PS3版预定的发售日后不久。对于大部分玩家来说，多平台化无疑意味着更多的体验机会，但对硬件开发商来说恐怕并不是一个好的信号，无论如何，我们将继续关注有关这款重要作品日后的发展状况。

levelup 网友评论

评论 1 PS3的不确定因素远比其余的两台主机要多，对于游戏开发商来说，钱才是最重点，单一平台揽得的钱始终要比分散平台少。对于一个商人来说，有钱不赚绝非明智之举，这是无可否认的。（by snokey）

评论 2 《VF5》已经叛逃了，如果《铁拳》移植给360的话，估计《刀魂4》也不远了，SNK和微软的关系业不错，CAPCOM也不用说了，"《DOA》系列"一直是XO的难道360会变成最好的格斗游戏主机么？（by 26楼）

软件《最终幻想 XIII》最新情报公开！


◀初次公开的神秘男性角色

Square Enix官方近日公开了关于PS3平台RPG超大作《最终幻想XIII》的最新情报，同时初步介绍了游戏的故事背景和世界观。此外，一个此前从未出现过的神秘新角色和一个貌似召唤兽的生物也是初次亮相。不过惟一的遗憾就是，到目前为止Square Enix依然对女主人公的姓名守口如瓶，因此我们现在还只能按照演示影像中出现在战斗画面中的"Lightning"来称呼这位神秘的女主角。

根据文章的介绍，游戏的故事背景发生在一个名为科库恩（コクーン）的浮游于天空中的异世界，这是一个与外部世界巴尔斯（パルス）完全隔离、拥有高度文明和科技的天空大陆，这一点从演示影像中出现的高科技交通工具、巨大的飞空艇、全副武装的士兵和各种防御用机器人上就可见一斑。女主人Lightning突破重重防线入侵天空大陆科库恩的目的究竟是什么？难道是要毁灭整个天空世界吗？次世代《最终幻想》的故事似乎越来越扑朔迷离了。

新公布的角色为男性，从其服饰和外貌来推测应该不是一个等闲之辈。而作为官方继女主人公后公布的第二个人物，其重要性也肯定毋庸质疑，但眼下还不清楚他与主人公是怎样的关系。

levelup 网友评论

评论 1 从目前公开的演示画面看，战斗系统与《FF12》的差距不小，但结合到目前为止还只有个位数的开发进度，一切恐怕都还没有定论。但毕竟是次世代的作品，希望游戏最终发售时SE能为玩家呈现一款前所未有的《FF》。（by SLS）

评论 2 虽然爱丽斯或尤娜那种温柔型的一直比较讨人喜欢，但这种给人感觉很硬朗、坚毅的女主角也不错，作为系列中屈指可数的女性主人公，一定要支持一下。（by 26楼）

事件 内置硬盘型PSP即将问世？，PSP亮相三星产品发表会

◇日本购物网站乐天市场公开了NDS新作《写入式〈般若心经〉练习册DS》的商品情报，本作将于2007年4月12日发售。本作是用于对《般若心经》进行书写、诵经所使用的软件，玩家可以根据需要设定左手或右手书写，还可以根据喜好来选择一般和毛笔字体。诵经模式则分为三个阶段，初级阶段可以随着软件中的发音一起诵经、中级则去除了声音、而上级即无声音也无文字。

12月30日 星期六

◇微软Xbox事业部本部长泉水敬近日在接受记者采访时表示，各游戏厂商已经开始了将于2007年发售的X360游戏的开发工作，其中包括目前已经发表的多款游戏作品。例如CAPCOM公司的《生化危机5》、NBGI公司的《信赖铃音 肖邦之梦》等等，而微软自己的作品《失落的奥德赛》和《光环3》等大作也在开发中。除此之外还有多款从未发表过的新作将会在今后顺次发表。

◇根据来自日本的可靠消息，SCE公司有可能将于2007年1月召开的新作商品说明会上公开包括《高达无双》和《银河游侠 导演剪辑版》在内的多款新作的发售体情报。据悉，此次说明会将在1月9日、10日、12日分别在东京、名古屋和大阪三地召开，届时"PS2 the Best"的新作也会在现场发表。

12月31日 星期日

◇日本大型出版公司Enterbrain日前发表了2006年度游戏销量排行榜，任天堂公司在2006年游戏软件的销售方面占有绝对的优势，排行榜的TOP 10中有8款是来自任天堂游戏主机的软件（全部是NDS）。而掌机NDS的软件销量更是突飞猛进，占软件市场份额的约42%。任天堂阵营的软件总销量为3100万套，达到了去年的2倍。

软件 X360版《铁拳6》秘密开发中？PS3独占大作再次面临叛逃危机

◇《掠夺》的开发商Human Head公司的负责人Chris Rhinehart对媒体记者确认，游戏的续作《掠夺2》正在开发中，预定于2007年年末推出。Rhinehart表示，开发小组在《掠夺2》的制作过程中将使用许多以前从未使用过的新理念和新技术，游戏的AI将得到大幅进化，而操作和战斗系统等要素也将有很大程度的改革，与前作相比，《掠夺2》可以说是从一个完全不同的角度来描绘主人公的冒险故事的。

1月1日 星期一

◇近日有来自任天堂内部的可靠情报显示，Wii版的《动物之森》确实正在开发中，不久后即将与玩家正式见面。此外，日本《京都新闻》的电子版上近日突然出现了《动物之森》的新宣传广告，广告最后出现的"让我们在Wii上相会"的标语引起了不少人的注意，这也是本作将登陆Wii的另一个证据。

软件《最终幻想 XIII》最新情报公开！

1月2日 星期二

◇由Sunrise公司制作的机器人动画《代号基阿斯 反叛的鲁路修》所改编的游戏作品已确定将在次世代主机Wii以及NDS、PSP两大掌机平台上登场。三款游戏将会在2007年中期发售，目前游戏的具体情报尚未公开。

◇微软与Bungie联手为驻守伊拉克的美军士兵打造了一个颇具规模的游戏娱乐中心，并向士兵们开放了部分《光环3》联机测试版的账号，丰富士兵的业余生活的同时也兼顾到了游戏的多人联机测试工作，微软的这一举措在驻伊美军士兵中引起了不错的凡响。

1 比“回旋镖”更前卫的次世代手柄问世

你是否曾经为PS3手柄的设计过于“平凡”而大为恼火，你是否曾经向往过拥有一款前卫时尚的控制器来匹配你的次世代主机。现在，国外周边设计厂商EdgeFX将满足你的心愿，多种对应PS2和PS3主机的新型控制器即将问世。虽然这些产品中的大部分目前尚处开发阶段，但相信很快都将成为现实。



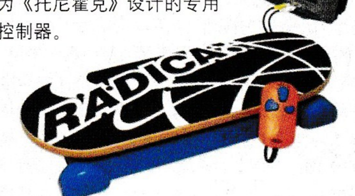
对应PS2、PS3的鼠标型手柄。



对应PS2的眼镜电视，可以把游戏影像以更为立体化的形态呈现给玩家。



内置轨迹感应装置的PS2手柄，其原理类似于Wii的动作感应控制器。



FPS专用光枪型手柄，同样是模仿任天堂的Wii手柄而设计。

2 即插即用滑板游戏机

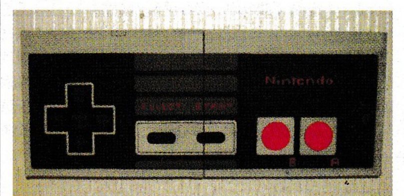
自从以滑板为主题的电视游戏诞生后，玩家们不需要冒被摔的鼻青脸肿的危险也同样能够体验滑板运动的乐趣了，不过遗憾的是到现在为止在也没有一款专门为这类游戏设计的控制器，实在是个不小的遗憾。近日一种滑板形游戏机的问世算是在该领域的一种新的尝试，玩家只要将输出端子插在一般电视上便可进行游戏，而且这种控制器还能感应出玩家的动作并在游戏中作出相应的反应。不过游戏画面大家就不要强求了，毕竟这不是专门为《托尼霍克》设计的专用控制器。

3 最具破坏性的艺术——水刀切割Xbox、X360

国外某“水刀”切割以及打磨技术介绍网站日前公开了使用水刀切割的X360主机和Xbox主机照片。所谓的水刀其实是利用高压水柱进行切割工作的一种工具，常用于航天器一类飞行器上的各种零部件生产。利用从针箍状的喷嘴里喷射出高压水流，水刀可以轻松地把几厘米厚的钢板切开，切割游戏机简直是易如反掌。

至于为什么选择Xbox和X360主机，该网站解释说，进行切割作业的老兄有一个在微软工作的朋友，这个朋友给了他不少Xbox的废弃主板，X360主机估计也是从这位大方的好友那里白来的。既然是白来的，切起来自然也是心狠手辣，不过经水刀切割后的Xbox主机造型还真是别致，也许微软也应该考虑设计一台这样风格独具的主机了。

4 最大号的NES（FC）手柄，挑战你的操作极限

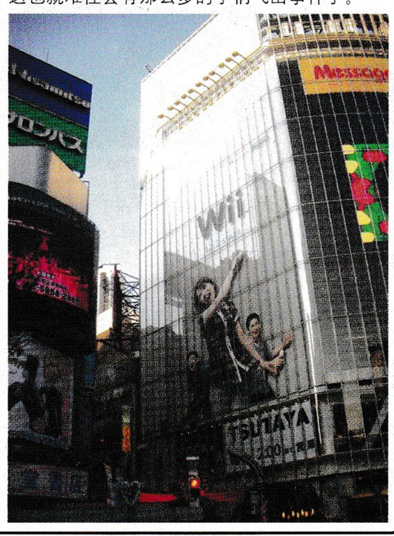


让我们来看看这个世界上最大的NES（FC）手柄吧，它可不仅仅是摆设，而是真的能够用来实际操作游戏，不过图中的几位老兄费了九牛二虎之力才让马里奥过了第一关，看来操作这个长八尺、宽三尺四寸的手柄难度不是一般的大。如果你觉得这个大家伙纯粹是那些吃饱了撑的没事干的人捣鼓出来骗人的东西的话那也不要紧，我们还为你准备了一款NES（FC）手柄型的地毯，质地柔软、做工精良且非常实用，绝对是任天堂FANS居家首选。



5 最大的Wii广告亮相东京涩谷

不用怀疑，这肯定是目前世界上个头最大的Wii广告，其面积几乎占据了大厦的整个一面，在人潮汹涌的涩谷街头其宣传效应绝对是不可估量的。事实上Wii在日本和美国的许多广告中，大都表现的是这种演员手握动作感应手柄尽情游戏的场景，动作也一个比一个夸张，这也就难怪会有那么多的手柄飞出事件了。



6 DIY专家再显神通，全球首部白色PS3诞生



美国的Michael父子本打算将排队购买的PS3在网上出售小赚一笔，不料眼下的行情让他们大失所望，为了能让自己的PS3卖个好价钱，父子俩萌发了自己制作限定版主机的想法，这就是我们现在看到的这款光彩照人的白色PS3主机。限定版和普通版果然不一样，这款PS3在eBay上一亮相，立刻被炒到了1400美元，而且人气还有水涨船高之势。



全民大图鉴

送走了新旧两代主机更迭交替的2006年，我们即将迎来游戏业全面革新的2007年。在新的一年中，大家一定也都作好了为各自理想和目标奋斗的准备吧，学习工作固然重要，也要时刻注意保持乐观健康的心态哦。不要忘记我们全民大图鉴的口号就是：笑天下可笑之人，乐天下可乐之事，在这一页天地之间，大家尽情地开怀一笑吧！



■新番动画《机动战士雪之少女Kanon》，敬请期待！（突然感觉背后好冷……）



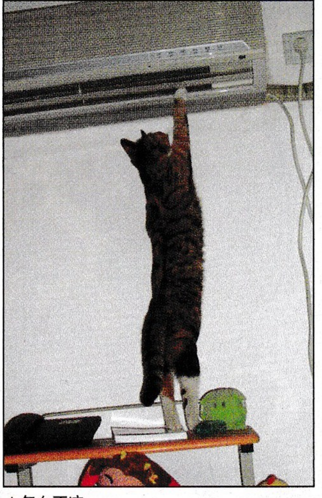
▲什么叫超越种族之间的“爱”，这回终于见识了吧！



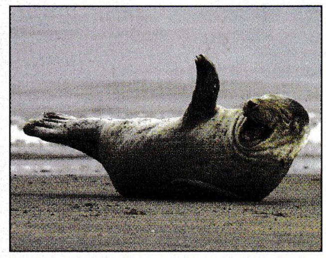
▲全武装版多拉A梦……果然玩家才是最邪恶的生物啊！



■看什么看，MS也要吃饭！



▲怎么不凉？



▲根据N种定律推测，下面即将有惨剧发生……





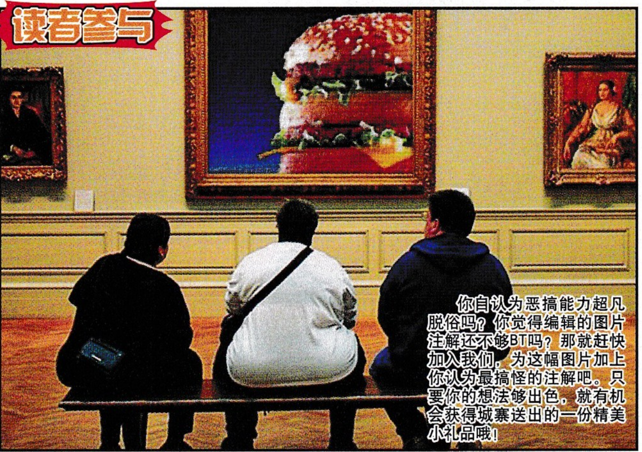
▲▶人有另类，鸟有各色，这就叫蝎子粑粑独一份。



▲Giroro伍长的火力越来越不象话了，下次要改乘精神力高达MK2吗？



■隔岸观火，居然还有烧烤！



读者参与

你自认为恶搞能力超凡脱俗吗？你觉得编辑的图片注解还不够BT吗？那就赶快加入我们，为这幅图片加上你认为最搞怪的注解吧。只要你的想法够出色，就有机会获得城寨送出的一份精美小礼品哦！



PS3 ACT 高达无双 ガンダム无双 未定 推荐年龄
NBGI/日版/人数未定/售价未定/2007年春

在日本放映28年依然经久不衰的超人气动画作品"《机动战士高达》系列",以一骑当千的爽快战斗和气势磅礴的战争场面而闻名的"《无双》系列",这样两部作品相遇将会诞生出怎样的究级组合呢?而答案就在接下来要为大家介绍的这款由NBGI和光荣强强联手打造而成的《高达无双》中。

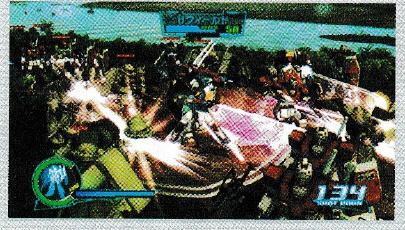


率领麾下机体征战沙场!

在"《无双》系列"中存在的魔下武将在本作中则将被各种机体所替代,从目前公开的画面来看,选择地球联邦军的话,麾下的机体多是吉姆一类的MS,那么能否象《无双》中获得武将那样随着游戏的进行获得新的机体呢?



◀从画面中可以看出,有一台吉姆Ⅱ正在与Z高达并肩作战,不过敌方的机体也十分强大。



◀Z高达身边的大群吉姆应该是我方机体无疑!



▲站在高达MK-Ⅱ身后的应该是RX-78高达。

经典场面再现

时至今日,你是否依然对原作中那些经典剧情以及激动人心的战斗场面记忆犹新呢?借助次世代主机PS3的强大机能,本作将为你完美再现那些曾经令人热血澎湃的难忘场景。



◀与吉翁军新型MS老虎的对决,高达的攻击竟然被挡住了!

▶高达与黑色三连星战斗的精彩瞬间。

无双乱舞

"《无双》系列"中使用华丽的攻击将周围敌人一扫而光的"无双乱舞"同样将在《高达无双》中出现。根据机体的不同,无双攻击的招式和性能也各不相同,既有连续的光束枪射击,也有大范围的格斗攻击,让你体验酣畅淋漓的战斗体验。



◀RX-78高达发动无双乱舞时,使用光束枪对大群敌人进行连续射击。

▶夏亚专用扎古Ⅱ的无双攻击可以将敌人一脚踢飞。

登场机体大公开！

在本作中，《无双》系列"玩家们所熟悉的武将将被高达世界中著名的机体所取代。此次为大家公开的，是在《机动战士高达》、《机动战士Z高达》和《机动战士高达ZZ》三部系列早期作品中曾经叱咤风云的5名驾驶员和他们各自的机体。下面就让我们一起来领略这些超人气机体在游戏中的精彩表现吧！

"《高达》系列"的起源——《机动战士高达》

70年代末80年代初在日本放映的第一部《高达》动画，描绘了因偶然机会乘上高达的少年阿姆罗，在与宿敌夏亚战斗的过程中不断成长的故事。



驾驶员 阿姆罗·雷

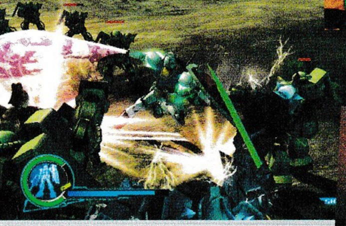
高达开发者提姆·雷之子，吉翁军袭击Side 7时因机缘巧合登上了高达，从此成为了高达的正式驾驶员。



让吉翁军见识高达一骑当千的实力吧！



▲面对黑色三连星的攻击，高达能否化险为夷？





▶从高达身后的巨大战舰来看，本关的任务应该是保护母舰白色木马。



RX-78-2 高达

地球联邦军开发的第一部MS，也是最初装备光束来复枪和光束剑等强力光束武器的MS。在当时，RX-78-2除了拥有足以与吉翁军战舰对抗的强大火力以外，还装备有异常坚固的装甲。

夏亚与阿姆罗的宿命对决！





▶与吉姆的宇宙空间战，正是赤色彗星大显身手之时。

MS-06S 夏亚专用扎古II

以吉翁军主力MS扎古II为原形，专门为夏亚少校进行改装的机体，据说拥有三倍于量产型扎古II的机动力，威震八方的"赤色彗星"之名也由此而来。







驾驶员 夏亚·阿兹那布尔

吉翁军王牌驾驶员，从不以真实面目示人的他实际上是吉翁公国创始人之子，为了隐藏身份而戴上面具并化名夏亚。



机动战士的成长？

从目前公开的画面看，游戏中的机体可使用的武器种类十分繁多，但现在还不清楚是在战斗过程中获得的武器还是机体本身升级后获得的新能力。



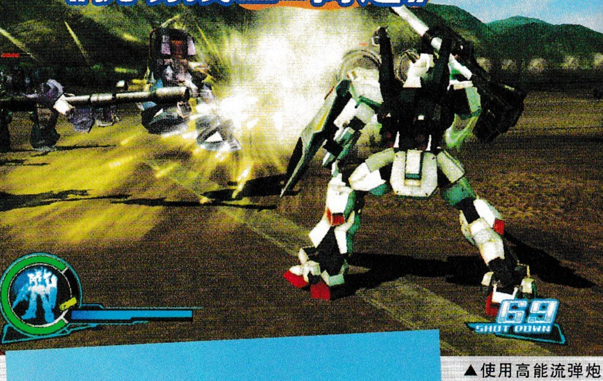
▶右手持机关枪、左手持火箭炮，这是进化后的扎古II吗？



◀高达的流行锤绝对是该机体的究级武器之一。

"一年战争"七年后的世界——《机动战士Z高达》

于85年到86年播放的《高达》系列"动画，描绘了以歼灭吉翁残党为名对殖民地进行残酷镇压的泰坦斯军事集团，与反地球联邦势力奥古之间的战斗。



▲使用高能流弹炮射击，爆炸时的气浪可以同时掀翻多名敌人。

◀与可变形为MA形态的机动战士对决，对手是罗萨利雅吗？



驾驶员 卡缪·维丹

由于不满于泰坦斯军官愚弄的卡缪由于偶然的契机乘上了高达MK－Ⅱ，随后与奥古战舰亚加玛一起加入了对抗泰坦斯的战斗。

由泰坦斯所开发，以RX-78-2为基础，融合了最先进的技术进行再设计后制造出来的新型MS。本机是三部试作型机体中被奥古抢夺后的改装版。

RX-178 高达MK-II

MSZ-006 Z高达

《机动战士Z高达》故事后半段登场的MS，可变形为MA形态是该机体的最大特征。除了光束来复枪和榴弹发射器以外，还装备了威力巨大的高能米加粒子炮。

游戏画面无责任猜想

从公布的实际游戏画面，结合《高达》和《无双》系列"的一贯风格，我们可以得到不少关于游戏系统的情报，不过有些恐怕还要等待官方的最终确认。

敌机耐久力

敌机体头上的红色长条代表敌机体的耐久力，左上方显示的是目前已经锁定的敌机状态。

强化道具持续时间？

在"《无双》系列"的战场上经常会出现一些可以临时增加武将有利状态的道具，那么这蓝、绿两个槽是否就是强化道具的残余使用时间呢？

敌据点耐久力？

画面中经常出现的XX据点或XX领域，指的应该是任务中需要摧毁的敌方目标。



无双槽？

绿色的环状槽可能就是机体的无双槽，而右边那两个黄色的短棒应该就是无双槽的储存数量了，看来跟机体的"无双乱舞"有着很深的联系。

自机耐久力

图中的篮色槽代表目前所驾驶机体的耐久力，受到敌人攻击会相应减少，归零的话自然就挂了……

推进器能量槽？

圆环中的机体图表可能是推进器能量槽，应该是在进行高速飞行或闪避等动作时有所消耗。

击毁敌机总数

在一个关卡内累计击毁的敌机总数，按照"《无双》系列"的惯例，击破敌机数越多经验值也越高，让我们向着击坠数1000大关挺进吧！



▲▶高出力的米加粒子炮可同时贯穿多名敌人，在战场上无疑将成为吉翁的恶梦。



◀使用光剑斩杀敌人的快感与射击系武器还是不尽相同，果然还是要真刀真枪的砍才能称之为"无双"！

与卡缪一起经历战争的残酷！

描绘少年们与命运抗争的故事——《机动战士高达ZZ》

发生在《Z高达》的故事完结后，也就是古利普斯战役结束一年后的世界，讲述了一群出身废铁厂的少年在命运的驱使下最终走上战斗道路的故事。

捷多·阿希达

与同伴一起收集废弃MS部件经营着废铁厂的少年，企图从亚加玛上盗取Z高达，后由于布莱特舰长看重其过人的操作技术而成为了真正的驾驶员。

MSZ-010 ZZ高达

由奥古开发的可变形MS，搭载了核心部件组合系统，可分离成两架机体进行战斗。机体全身装备了多种高出力光束武器，其中尤以头部的高能米加粒子加农炮威力最为巨大。

以压倒性火力杀他个片甲不留！

▲奥古军志愿兵少女露·鲁卡，在原作中曾驾驶Z高达的她在游戏中不知将以怎样的形式参战。



◀ZZ高达全身装备了如弹药库一般强大的火力，但最具杀伤力的还是头部的高能粒子加农炮，一击就足以摧毁大群敌兵。

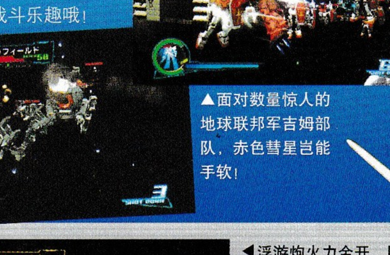


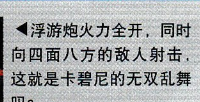
▶ZZ高达标志性的巨大光束剑，攻击动作爽快之极！

气势磅礴的宇宙战！

既然是《高达》游戏，那么宇宙战绝对是不可或缺的战场，无重力条件下的复杂战场环境，这可是"《无双》系列"中体验不到的战斗乐趣哦！







▲面对数量惊人的地球联邦军吉姆部队，赤色彗星岂能手软！

驾驶员 哈曼·坎

与奥古敌对的阿克西斯军事集团的统帅，为了复兴吉翁公国与地球联邦军展开了对抗。是个具备强有力的政治手腕和超一流MS驾驶技术的女强人。

◀浮游炮火力全开，同时向四面八方的敌人射击，这就是卡碧尼的无双乱舞吗？



▲卡碧尼是宇宙战专用机体，在原作中是无法在重力条件下使用浮游炮的，但在《高达无双》中不知道该限制是否还存在。

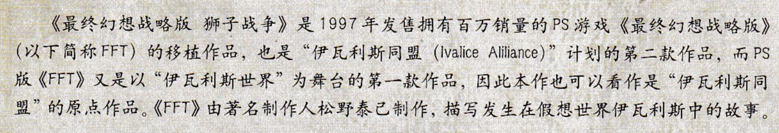
◀由于NewType之间的共鸣现象，哈曼感觉到了强大的力量正在接近，看来是要面对捷多驾驶的ZZ高达了。

AMX-004 卡碧尼

由阿克西斯开发的MS，装备了可进行远程操作的小型攻击武器浮游炮，可同时对复数敌人展开大范围攻击。本机则是专门为哈曼设计的专用卡碧尼。

开发进度 70%

从目前公开的情报看，本作中登场的机体全部集中在U.C.时期附近，那么除了此次公开的三部《高达》作品以外，是否还会有其他作品中的机体在游戏中登场呢？请随时留意有关本作的后续报道。



《最终幻想战略版 狮子战争》是1997年发售拥有百万销量的PS游戏《最终幻想战略版》(以下简称FFT)的移植作品，也是“伊瓦利斯同盟(Ivalice Aliliance)”计划的第二款作品，而PS版《FFT》又是以“伊瓦利斯世界”为舞台的第一款作品，因此本作也可以看作是“伊瓦利斯同盟”的原点作品。《FFT》由著名制作人松野泰己制作，描写发生在假想世界伊瓦利斯中的故事。

PSP S·RPG **最终幻想战略版 狮子战争** ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争
Square Enix/日版/1人/售价未定/发售日未定







拉姆扎·贝奥尔布 Ramza=Beoulve



见习战士。世代良将辈出的名门贝奥尔布家的小儿子，他同父异母的两位哥哥分别担任军师和北天骑士团将军的要职。从皇家军官学院毕业后拉姆扎所属于其兄所率领的北天骑士团，在担任公主护卫的任务中被卷入公主诱拐这一历史性的事件。



▲拉姆扎坚信为他人而战才是真正的正义，他最憎恨无论是出于什么理由或目的牺牲他人生命的事。

狮子战争

由太阳和圣印所守护的双头狮子统治的国家伊瓦利斯
在“五十年战争”中败北的一年之后
公主奥维利娅突遭绑架
之后不久国王奥姆德里亚三世突然病逝而继位的奥利纳斯王子年仅2岁
因此幼王的保护人实际上才是真正掌握国家政权的人
虽然王后露贝利雅推荐自己的亲哥哥拉古公爵成为保护人
但是害怕王后统治的议会联合起来排斥拉古公爵
最后任命奥姆德里亚三世的表弟高尔塔纳公爵摄政、成为保护人
而高尔塔纳公爵认为是王后密谋绑架了公主奥维利娅并杀害了国王
因此真正应该继位的是奥维利娅公主
以黑狮子为纹章的高尔塔纳公爵和以白狮子为纹章的拉古公爵
这两位都曾在“五十年战争”中建功无数的将军为王位继承权展开战争
后人称之为“狮子战争”
……
在这场霸权争夺战中一位名叫蒂利塔的年轻人力挽狂澜最终结束了战争
他之后作为英雄王而永远被载入史册
但是在一本长年被隐藏起来的书籍中却记载着在战争中起着重要作用的
“另一位年轻人”
他的名字是——拉姆扎
令人惊异的是据书中记载拉姆扎才是终结“狮子战争”的真正英雄
究竟谁才是真正的英雄
如果书上记载的是事实的话为什么历史上从没有出现拉姆扎的名字
……
玩家将在游戏中扮演“幕后英雄”拉姆扎去揭开“狮子战争”的谜团
并将通过发生在战乱时代两位年轻人之间的故事去探求隐藏在“史实”背后的“真实”……

蒂利塔·海拉尔 Delita=Heiral

◀▼与拉姆扎既是幼时玩伴又是同学。但是在就读皇家军官学院时感到自己作为一名平民身处贵族之中的不协调。



拉姆扎的好友。其父在贝奥尔布家领地内担任饲养军马一职，在双亲死于黑死病后，蒂利塔和其唯一的妹妹被贝奥尔布家领养。拉姆扎的父亲很疼爱蒂利塔，甚至让他进入只有贵族子弟才能够入学的皇家军官学院读书。



伊瓦利斯世界

著名制作人松野泰己（代表作《皇家骑士团》系列、《FFT》、《漂泊的故事》、《FFTA》、《FF XII》*开发途中辞职）于1995年刚刚加入Square（现Square Enix）公司时构想了一个拥有悠长历史的假想世界——伊瓦利斯。伊瓦利斯世界是拥有多个大陆，并且并存着多个人种、国家、未知地域的广大世界，它以混入古代欧洲、阿拉伯文化、及其它各国文化的地中海为原型，是一个剑与魔法并存、炼金术发达的中世纪欧洲世界。以该世界观以及伊瓦利斯史的其中一部分为基础，分别制作了《FFT》、《漂泊的故事》、《FFTA》、《FF XII》四款作品。虽然四款作品都以伊瓦利斯为舞台，但却是发生在不同的时代、不同的地域，因此各作品相互间并没有明显的关联。

“伊瓦利斯同盟”计划

Ivalice Alliance

松野泰己于2005年8月离开Square Enix公司（当时对外界的说法是因病而无法继续担任开发工作），继松野泰己之后担任执行制作人的河津秋敏在接手开发了《FF XII》后，又以伊瓦利斯世界为舞台，将不同的开发队伍、不同的游戏设计、不同游戏类型、面向不同平台的数款作品汇总在一起组成“伊瓦利斯同盟”计划。2006年12月18日，“伊瓦利斯同盟”计划正式公布，并发表了《FF XII亡灵之翼》（NDS）、《FFT 狮子战争》（PSP）和《FFTA2 封穴的魔法书》（NDS）三款作品。而据河津秋敏本人表示，伊瓦利斯同盟并不是一个由两、三款作品组成的简单计划，包括过去的作品在内伊瓦利斯世界关联作品已经有7款，而计划的实际作品数甚至可能将比计划LOGO中所描绘的12星座还要多。

狮子战争的导火索
——公主绑架事件

在奥博努修道院公主奥维利娅被伪装成南天骑士团骑士的人所绑架，此次绑架是由王后露贝利雅和高尔塔纳公爵的心腹大臣葛尔汪努策划，其目的是想排除奥利纳斯王子的王位争夺者。正是由于此次绑架，主人公拉姆扎再一次见到了好友蒂利塔，并从此卷入历史的漩涡。以下便是在《FFT 狮子战争》中由本作人设吉田明彦所描绘的新增剧情动画的几个画面，这些穿插在游戏中的新动画更加能够提高故事的感染力。









奥维利娅・阿特卡莎
Ovelia=Astkaasa



◀▼奥维利娅的生活基本上是在修道院中度过，在那里她与和自己有着相同遭遇的阿尔玛（拉姆扎的亲妹妹）成为了好友。

统治伊瓦利斯的阿特卡莎王室的公主。虽然在国民眼中她是死去国王奥姆德里亚三世同父异母的妹妹，实际上是元老院为了对付执掌朝政的露贝利雅王后而找来代替死去公主的王位争夺者，所以她的真实出身不明。但奥维利娅刚刚进入宫中，露贝利雅王后就生了第三个王子奥利纳斯（前两个王子相继死亡），因此奥维利娅就被送往拉古公爵那里居住。

战斗系统

本作的战斗系统继承了《FF》系列的魔法及转职系统，并且在此基础上增加了随着时间的流逝而累积“充电时间”的CTB（Charge Time Battle）系统。CTB系统是指敌、我方角色并非是每回合要按照固定的顺序行动，而是按照角色的CT值充满的先后顺序来行动，这使整个游戏的战斗变得更加紧张和刺激。《FFT》的转职系统中共有20种职业和超过100种技能可供玩家自由组合，而作为移植作品的《FFT 狮子战争》中还将会追加新职业和新技能，玩家培养角色的空间变得更加广阔。

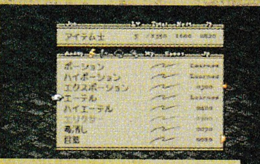


◀在战斗场景中有各种各样的地形存在，角色所处的地形及高低差将对战斗产生很大影响。

▶在战斗中所获得经验值和职业点数（以下简称JP）可以对角色进行自由的培养。

技能的习得

技能是不同的角色所可以使用的特殊技、能力、魔法的统称，通过消费在战斗中累积的JP可以学会目前职业所对应的技能。另外，战斗中阵亡的角色将会遗留下水晶，而回收水晶能够继承该角色所拥有的技能。



◀各职业能够习得的技能有很多。



▶只要是学会了某项技能，即使变换了职业也能够进行装备。

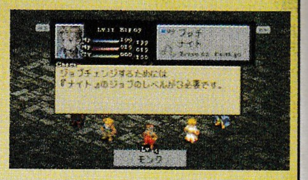
职业的转换

各职业都有职业等级的设定，战斗中随着JP的累计职业的等级将不断提升。当满足了一定的等级条件后就可以转职成另一种职业，例如骑士的等级达到3级就可以转职成武僧。而当多个职业的职业等级提升后还将会有新的职业出现。



▲转职画面中明亮的颜色显示的是可以进行转职的职业。



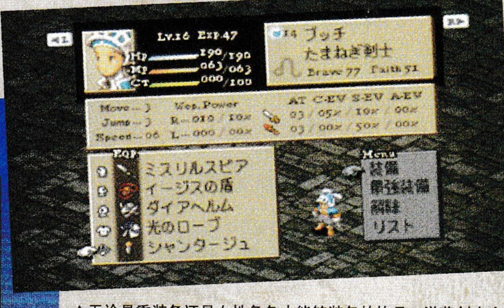


▲确认需要转职所必需的条件后，有计划的在战斗中积累JP。

新职业

洋葱剑士 Onion Knight

本作中新增加了人气职业洋葱剑士。洋葱剑士的最大特点就是能够装备所有的道具，但是该职业攻击力、防御力等基本能力要比其他职业低，培养起来十分吃力，不过如果能克服残酷的修炼那么洋葱剑士将会迸发出超强的能量。



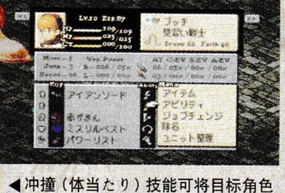
▲无论是重装备还是女性角色才能够装备的饰品，洋葱剑士全都可以装备。



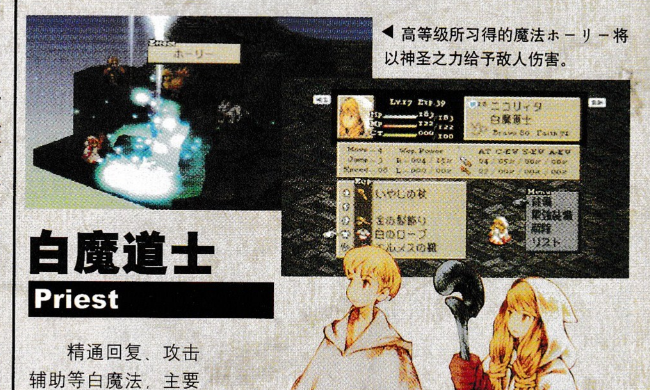
六大职业一举公开

从游戏一开始，所有的角色都可以进行转职的基本职业，想成为一名真正的战士的话就必须先从见习战士开始。见习战士虽然攻击力、防御力都不是很高，但是攻守比较平衡，而且可以习得"冲撞"、"投石"等初期技能。

见习战士 Squire



◀冲撞（体当たり）技能可将目标角色向后方弹飞。



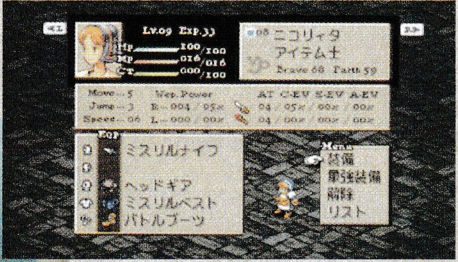
◀高等级所习得的魔法ホーリー将以神圣之力给予敌人伤害。

白魔道士 Priest

精通回复、攻击辅助等白魔法，主要任务是为受伤的同伴进行治疗。当职业等级达到一定的级别后，白魔道士会学会白魔法中唯一的攻击性魔法——ホーリー。

道具士 Chemist





道具士的主要目的是向无法使用魔法的职业提供支援，需要根据不同的情况对同伴进行体力的回复以及身体异常的治疗。必要时也能够使用手中的武器作战，但攻击力低下。

阴阳士 Augur

可以自由操纵万物的生成原理——阴阳术的战士，有预知自然灾难的能力。阴阳士可以通过口中的咒语使敌人发生石化、睡眠等异常变化。



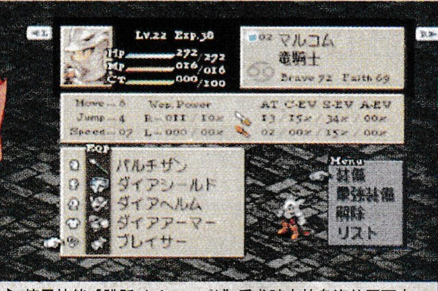
▲阴阳士的武器是“棒”，其攻击的威力也不容小觑。





龙骑士 Dragon Knight

虽然身着厚重的铠甲，龙骑士依然能够高高跃起给予敌人致命一击，跳跃中又不会受到敌人攻击，可谓是攻防一体技。龙骑士手中的长枪可以对距离2格以外的敌人进行攻击。



▶使用技能“跳跃（ジャンプ）”后龙骑士的身姿从画面中消失，凝聚全身之力俯冲击向目标。



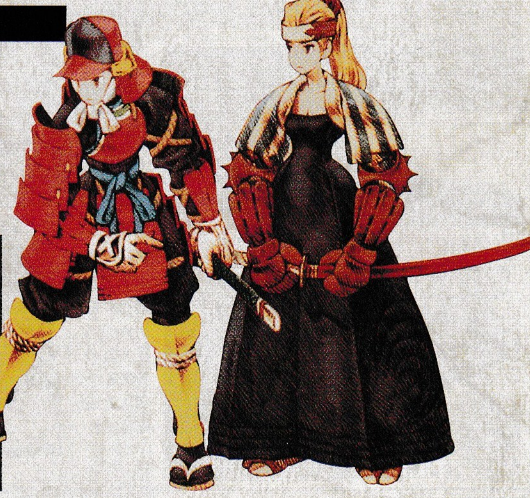
侍 Samurai



▼侍是十分值得信赖的职业，队伍中有侍的加入会令整体的战斗力有显著提高。

不断修炼剑术和意志的异国剑士，坚韧的意志和千锤百炼的剑术使侍拥有与骑士、龙骑士所匹敌的强大力量。能够将刀中寄宿的神秘力量解放的能力“抽取（引き出す）”是其赖以生存的绝技。





スーパーロボット大戦W

NDS S·RPG **超级机器人大战W** スーパーロボット大戦W 全 推荐年龄

Banpresto/日版/1人/6090日元/2007年3月1日

机器人动画是日本动画产业中极具影响力的一个类别，而融合了众多人气机器人动画作品的游戏《超级机器人大战》系列（以下简称《机战》）在动漫及游戏爱好者心中同样有着不可动摇的地位。作为该系列NDS平台的最新作，《超级机器人大战W》（以下简称《机战W》）将采用新颖的上、下两部衔接的方式来描绘气势磅礴的剧情（见注解），由于第一部与第二部之间可以感受到明显的时间流逝，游戏也因此能够带给玩家前所未有的新鲜体验。

故事背景

于旧世纪末期诞生的全人类统一组织“世界联合国家”
随着时代的发展逐步走向了衰败和没落。
随后，以殖民地自治运动而引发的“革命战争”为契机，
“世界联合国家”终于宣告解体，世界开始恢复到旧世纪的国家政治体系，
与此同时，新一代的政府间合作组织“新·国际联合”诞生了。

然而，此时的地球乃至全人类，
正面临着来自宇宙的新的危险。

以“白鸟座方面探索计划”的失败以及巨大人造物体EI—01坠落地球为开端，
人类开始不断遭到来自外太空敌人的侵略。
来自外星的神秘生命体拉达姆以及木星蜥蜴的进攻
使得“革命战争”后尚未复原的世界再次遭到了毁灭性的打击。
而此时，地球上不断发展的科技也逐渐衍生出了新的罪恶，
各种形式的机器人犯罪和恐怖活动日益猖獗。

联合宇宙历99年。
希望渺茫的世界中，人类迎来了新的战斗……

登场作品名单

- 勇者王 GAOGAIGAR
- 勇者王 GAOGAIGAR FINAL
- 全金属狂潮系列
- 机动战舰抚子
- 剧场版 机动战舰抚子 暗黑王子
- 新机动战记高达W 无尽的华尔兹
- 机动战士高达 SEED
- 机动战士高达 SEED ASTRAY
- 机动战士高达 SEED X ASTRAY
- 宇宙骑士 TEKKAMAN BLADE
- 宇宙骑士 TEKKAMAN BLADE II
- 风暴战士
- 魔神恺撒
- 魔神恺撒——死斗！暗黑大将军
- 盖塔机器人G
- 真·盖塔（原作漫画版）
- 百兽王 GORAION











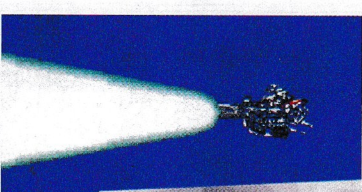
《超级机器人大战》最新作登陆NDS！全新叙事风格感受前所未有的乐趣！

登场作品大公开！

由于本作采用了上、下部分开叙述剧情的独特方式，因此登场作品中有不少也是由两部所构成的，玩家可以从故事的衔接上清晰地感受到时光的流逝。除此之外，本作中还将有多部首次在《机战》系列中亮相的作品登场，机器人动画爱好者千万不可错过！

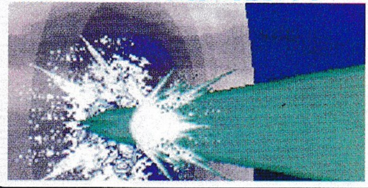
机动战士高达SEED ASTRAY 初登场！

以《机动战士高达SEED》的世界观为背景、叙述同时代不同角色之间故事的外传作品。全作由漫画（2部）、小说以及模型写真故事共四部构成，拥有厚重故事体系的同时，与《SEED》本篇的互动也是其魅力之所在。



狙击用高出力光束来复枪是本机的主要武器。

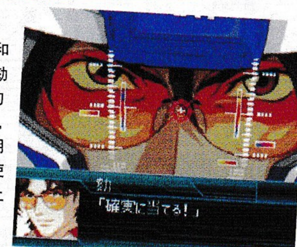
精准无比的射击能力！



蓝色异端高达 2nd G

驾驶员：丛云劾

◀蓝色异端高达的驾驶员丛云劾，是佣兵部队“蛇尾”的领导者。



▶身为“调和人”的丛云劾拥有卓越的战斗能力，而丰富的佣兵经验也使其在战场上无往不利。

机动战士高达SEED

描绘“自然人”与“调和人”、地球联邦军与殖民地扎夫特军之间旷日持久、规模宏大的战争，以及主人公基拉、阿斯兰等人于战争旋涡之中交织的友情、爱情的作品。

自由高达

驾驶员：基拉 大和



▲最强“调和人”基拉加上无比强悍的自由高达，这样的组合只有用无敌二字来形容。

※于2001年在PS上发售的《超级机器人大战α外传》和2002年在GBA平台推出的《超级机器人大战R》中，也采用了类似的将剧情分为上、下两部进行叙述的方式。

百兽王GORAION

初登场!

故事的背景发生在由卡尔拉大帝国的半兽人支配宇宙的未来世界，主人公黄金旭一行为了阻止帝国的野心继续蔓延，驾驶着由五头机械狮子组合而成的巨大机器人百兽王投入了对抗帝国的战斗。



百兽王 GORAION

驾驶员：黄金旭、银贵、黑铜勇、青铜强、锡石宏



◀百兽王是传说中曾向众神挑战的巨兽之神，拥有无可比拟的伟大力量。



百兽王必杀，十王剑!

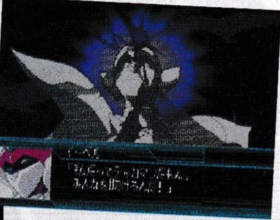
宇宙骑士 TEKKAMAN BLADE II

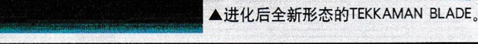
初登场!

以OVA版形式发售的续作，讲述了第一部故事结束后，TEKKAMAN BLADE再次挺身而出与威胁人类生存的拉姆达斗争的感人故事。

能量集束!







▲进化后全新形态的TEKKAMAN BLADE。

真·盖塔

原作漫画版

由人类社会所未知的能量“盖塔射线”所驱动、同时能够最大限度发挥这种神秘能源威力的巨大机器人，这就是威力无边的真·盖塔。

真·盖塔-1

驾驶员：流龙马、神隼人、车弁庆







▲将盖塔炉的能量压缩后再一口气释放，将敌人烧成灰烬的超强必杀!

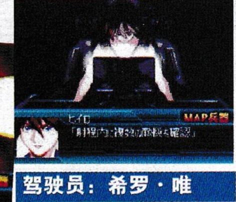
新机动战记高达W 无尽的华尔兹

《新机动战记高达W》的故事结束后一年，刚刚恢复和平的世界再次面临战争的威胁，以希罗为首的五少年将驾驶着他们的高达去结束永无止境的纷争。

零式飞翼高达







驾驶员：希罗·唯

宇宙骑士 TEKKAMAN BLADE

在神秘外星生命体拉达姆大举入侵地球的危急时刻，拥有变身为TEKKAMAN BLADE的超人力量的青年迪波威（D-boy）出现，毅然担负起了拯救人类和地球的艰巨使命。

BLASTER TEKKAMAN BLADE+贝卡斯

驾驶员：BLASTER TEKKAMAN BLADE





▲TEKKAMAN BLADE的主要武器之一就是威力巨大的粒子炮。

魔神恺撒&魔神恺撒——死斗！暗黑大将军

超人气机器人动画《魔神恺撒》是《机战》系列不可或缺的重要作品，于本作登场的两部作品分别讲述了魔神恺撒与地狱博士和麦锡尼帝国的战斗的故事。



▲魔神恺撒的必杀技FIRE BLASTER，玩家们再熟悉不过了。

魔神恺撒

驾驶员：兜甲儿

勇者王GAOGAIGAR

由于命运的捉弄而接受机械化改造，依靠G石的能量来维持生命的主人公狮子王凯，为了保护心爱之人、保护地球的未来，走上了与Z主脑和佐达战斗的道路，人类最后的希望——勇者王GAOGAIGAR由此诞生!

勇者王 GAOGAIGAR

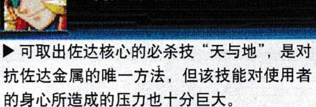
驾驶员：狮子王凯



◀风龙与雷龙合体而成的击龙神，合体必杀技威力十分可观!

将邪恶势力一举粉碎!

◀与Stealth Gao、Liner Gao和Drill Gao融合后最终变身为勇者王GAOGAIGAR的狮子王凯。



▶可取出佐达核心的必杀技“天与地”，是对抗佐达金属的唯一方法，但该技能对使用者的身心所造成的压力也十分巨大。



勇者王GAOGAIGAR FINAL

《勇者王GAOGAIGAR》故事结束的一年后，与机界文明进行艰苦战斗后终于获胜的凯一行人，再次面临着来自地外生命体索鲁11游星主的挑战，热血与勇气再次燃烧，勇者王将再次书写壮丽的神话。



积达王

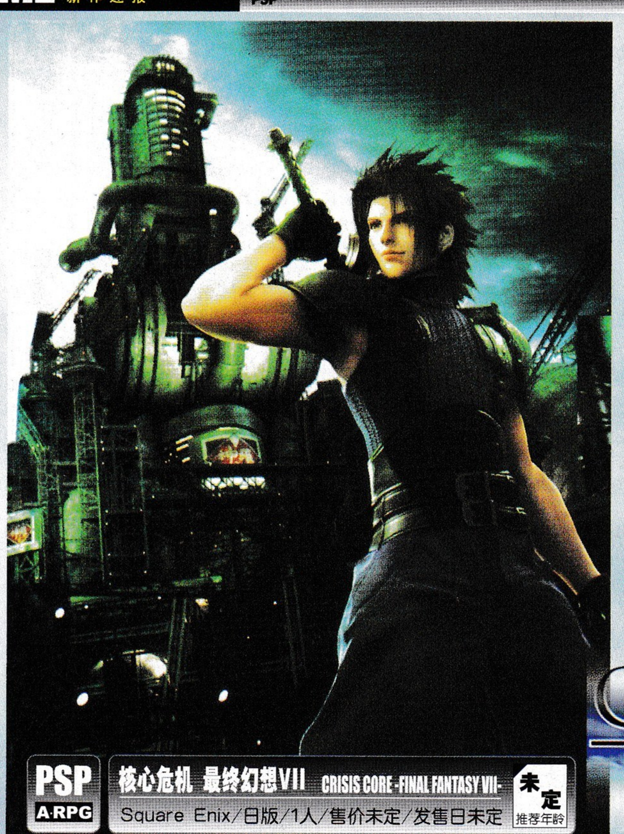
驾驶员：soldat J



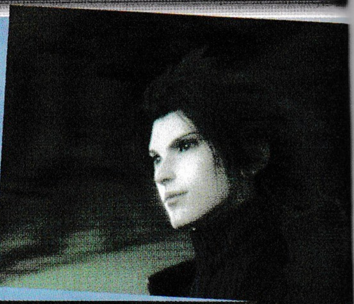
勇者王 GAOGAIGAR

驾驶员：狮子王凯





在《游戏城寨》的第6期中曾为大家介绍过《核心危机 最终幻想VII》（以下简称《CCFFVII》）的初期情报，现在事隔半年Square Enix公司再次公开了本作的最新情报，从中我们将初次了解本作的特殊战斗系统以及由众多个性角色所编织的动人故事的端倪。





CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

战斗系统公开！

本作的战斗并非踩地雷形式，而是在通常的移动画面中直接遭遇敌人并进入战斗画面。作为一款动作RPG游戏，玩家在战斗中将能够直接执行攻击和魔法等指令，而作为本作最大特征的"轮盘系统"的出现也为战斗增加了不确定因素。



▲扎克斯将与火之召唤兽伊夫里特对决，不知是谁召唤了伊夫里特。

1 3只轮盘

战斗画面的左上方表示有人物头像加之数字的3只轮盘，这3只轮盘从左开始依次通过黄、红、蓝3种颜色的线与画面左下方的HP、MP、AP相连。轮盘在游戏中不停的转动和停止，停止时所表示的图标和数值将对各自所对应的状态产生影响。而当满足一定的条件时，将会在游戏画面的正中央出现巨大的轮盘，此时如果能够幸运的凑齐角色头像则会有该角色的强力特殊技发动。



◀轮盘在战斗中自动的转动、停止，玩家完全可以不予理会专心攻击即可。轮盘将会为HP、MP、AP频繁的增加额外奖励，例如HP增加、AP无限使用等。

2 4种状态槽

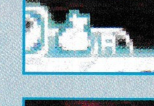


画面的左下方显示的是4种基本的状态槽。HP、MP分别表示的是体力和魔力的多少，AP则是随着防御和回避等行动减少。而SP（Soldier Point）是战士们的力量之源，也是轮盘转动所必需的数值，当SP为零时轮盘将停止转动，也就不会有额外的奖励增加，战斗的难度也随之增加。

◀轮盘下方模式表示的是"普通(NORMAL)"，这就是说还将有特殊的轮盘模式出现。

3 战斗指令菜单

战斗画面的右下方是战斗指令菜单，菜单是通过使用L、R键来切换图标，使用〇键来确定。菜单的左端是通常攻击图标，右端是道具图标，而中间不同颜色的圆形图标则是代表魔石（マテリア），也就是发动魔法所必需的。不过看起来本作中同时装备的魔石数是有数量限制的。







◀选择指令并确认后，到正式发动需要有一小段发动时间。就通常攻击来说，按照一定的频率输入指令就能够在战斗中形成连续攻击。

神罗战士们的冒险诗篇

"FF VII系列计划(COMPILATION of Final Fantasy VII)"已经从神罗抵抗组织所雇用的佣兵克劳德、被神罗改造又与神罗作战的文森特、以及守卫神罗的精锐部队塔克斯等多个角度对发生在《最终幻想VII》世界的故事进行诠释，而《CC FFVII》中讲述的则是所属于神罗，并且拥有强大战斗能力的精锐士兵"战士"们的故事。这些在系列作品中有时作为同伴出现，有时又作为强敌出现的战士们，他们过去究竟经历了些什么，究竟是与怎样的对手作战，而爱丽丝曾经的恋人、克劳德的挚友扎克斯又因何而死，所有这些疑问都将在"FF VII系列计划"的最后一作《CC FFVII》中找到答案。



扎克斯 Zack

本作的主人公。无论遇到怎样的困境都能够保持积极的态度的扎克斯，对人十分真诚并且十分开明，因此就连不善于与人交往的克劳德也成为他的好友。但是扎克斯的命运可以说是悲惨的，本作就将描写这位在整个作品占有重要地位的悲剧人物之死。



▲改变扎克斯命运的事件发生了，扎克斯为友人流下热泪，身后的爱丽斯温柔地拥抱他，给他以抚慰。

◀在所有系列作品中都登场过的美丽的第五街教堂是爱丽丝最喜欢的地方，也是她与扎克斯相遇的地方。

爱丽丝 Aerith

被称为"古代种"的种族的末裔。在《FF VII》中她心底一直都怀有对昔日恋人扎克斯的思念，两人究竟是如何相识并相恋的……

杰奈西斯 Genesis

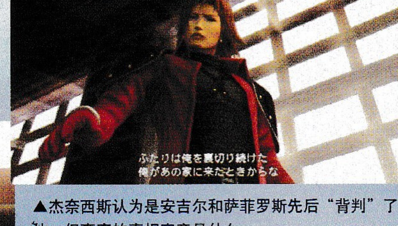
在《地狱犬之挽歌 FF VII》中才判明其存在的特殊的战士"G"。他与安吉尔是从小长大的好友，与萨菲罗斯也是最好的拍档，但不知出于什么原因他与二人的关系完全决裂。



▲杰奈西斯认为是安吉尔和萨菲罗斯先后"背判"了他，但事实的真相究竟是什么？

克劳德 Cloud

《FF VII》的主人公，拯救星球的救世主，而现在的克劳德还仅仅是所属于神罗的普通士兵。内向的克劳德与和他有着相反性格的扎克斯是挚友，本作将讲述二人的相逢和诀别。



扎克斯的前辈，也是大剑"破坏者之剑(Buster Sword)"的最初拥有者，继他之后"破坏者之剑"先后被扎克斯和克劳德使用。

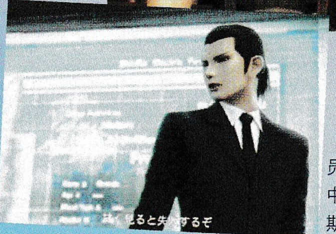
安吉尔 Angeal

◀萨菲罗斯认为安吉尔成了"叛徒"，而言外之意这"叛徒"不止安吉尔一人，神罗的战士们之间究竟出现了怎样的误会？



萨菲罗斯 Sephiroth

7年之前的萨菲罗斯与《FF VII》中那个恐怖的"星之破坏者"简直判若两人，现在的萨菲罗斯是战士中的一员。



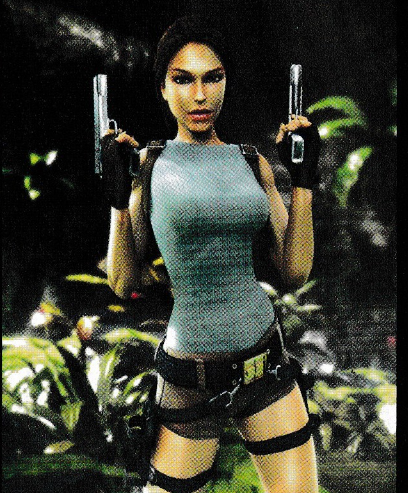
曾 Tseng

神罗精锐部队塔克斯的一员。手机作品《危机前夕 FF VII》中详细讲述了包括曾在内的塔克斯与神罗的内部决裂之战。

古墓丽影 10周年纪念版

Tomb Raider: 10th Anniversary Edition

□厂商：Eidos Crystal Dynamics □机种：PS2/PSP □类型：ACT □发售日：2007年



初代《古墓丽影》创造性地将动作、解迷与探索要素相结合，不仅给当时的玩家带来了一种前所未有的游戏乐趣，甚至可以说开创了一个新的游戏流派，不凡身手与性感造型兼备的劳拉·克劳福特更是游戏产业少数能够与马里奥和索尼克并列的代表性游戏角色之一，这也就不难解释当Crystal Dynamics宣布将在“《古墓丽影》系列”诞生10周年之际推出游戏初代的重制版时，会有那么多的玩家欣喜若狂的原因了。

《古墓丽影》10周年纪念重制版将采用与初代游戏完全相同的故事设定，玩家将与年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。为了能够完美再现初代《古墓丽影》的精髓，开发小组决定把游戏的重心集中在刺激的探索和经典的解迷部分上，事实上这也是重现系列最初风采的最直接有效的途径。

简单来说，《古墓丽影》重制版在游戏操作上类似于系列最新续作《古墓丽影 传奇》，在《古墓丽影 传奇》中使用的各种备受好评的要素也将在重制版中出现。劳拉的身手比初代时更加敏捷灵活，可以依靠树枝或栏杆飞跃悬崖，玩家在跳跃时也不必再象以前那样屏息凝神、精确计算，因为劳拉可以抓住岩石和建筑表面的突起或缝隙。玩家可以以自己方式去探索丛林、洞窟和遗迹，华丽逼真的场景将不再只是单纯的贴图和摆设，劳拉将与周围的环境发生更为丰富的互动。

在官方首次公开的游戏试玩影像中，劳拉再次现身秘鲁的古代文明遗址，寻找远古神器塞恩。游戏一开始，劳拉就遇到了系列最经典的迷题之一——齿轮迷题，不过这次她不只要把齿轮安放到合适的位置上让机关启动，还要攀登到巨大的齿轮上进行探索。影像的最后部分，劳拉又在悬崖峭壁边上演了飞檐走壁的绝技，《古墓丽影 传奇》中的许多经典的特技动作也被还原。

在战斗方面，劳拉比起初代时要灵活了不少，在《古墓丽影 传奇》中初次亮相的慢镜头系统将在本作中得到完善以进一步增加游戏的可玩性。游戏初代中劳拉所面对的各种敌人，如狗熊和食肉恐龙等都将在重制版中以全新的形象出现。遗憾的是这些经过重新制作后脱胎换骨敌人刚和劳拉打了个招呼，演示影像就结束了，不过从画面来看，游戏的战斗部分也十分值得期待。

下面让我们来回顾一下初代《古墓丽影》的故事。狂热的考古爱好者兼冒险家劳拉·克劳福特在前往西藏的旅途中偶遇纳特拉（Natla）技术公司的CEO——杰奎琳·纳特拉（Jacqueline Natla）。鉴于劳拉的冒险精神以及本领，杰奎琳·纳特拉便委托她寻找传说中的远古神器“亚特兰蒂斯塞恩”，这是一个已经碎成三块的神秘艺术品。为了寻找塞恩，劳拉只身前往危机四伏的克洛贝克古墓、消失的亚特兰蒂斯、神秘的大金字塔……而还有远比这些更加危险的阴谋在等待着她……




■电影《300》的画面

斯巴达300勇士 光辉进军
300: March to Glory

□厂商：Warner Bros.IE Collision Studios □机种：PSP □类型：ACT □发售日：2007年

即将登陆索尼掌机PSP的《斯巴达300勇士 光辉进军》是一款根据弗兰克·米勒的同名漫画改编的动作游戏，由原作改编的同名电影《300(国内译名：斯巴达300勇士)》也预定与游戏一起同期推出。游戏描写了历史上著名的温泉关战役中，斯巴达国王列奥尼达（约公元前508～前480）率领300名斯巴达勇士对抗数十倍于自己的波斯军队，最后全部壮烈牺牲的英勇事迹。

温泉关战役可以说是历史上以小博大战役的典范，也是最能体现斯巴达人无畏精神的一战。公元前480年，波斯国王薛西斯率领30万大军（号称500万）进攻希腊，面对强敌的希腊诸城邦组成反波斯同盟，担任同盟军总统帅正是斯巴达国王列奥尼达。渡过赫勒斯邦海峡的波斯大军迅速席卷了北希腊，并在七、八月间来到了德摩比勒隘口。该隘口是中希腊的"门户"，依山傍海，关前有两个硫磺温泉，所以又叫"温泉关"。温泉关口极为狭窄，仅能通过一辆战车，是从希腊北部南下的唯一通道。此时正逢希腊国内举行奥林匹克运动会，而在希腊奥林匹克高于一切，运动会期间是禁止打仗的，因此希腊人在关口只布置了几千兵力。就当波斯人临近的时候，斯巴达国王列奥尼达率领300斯巴达战士前来增援。凭借天险，300斯巴达勇士和守城将士们拚死战斗，顽强的阻止了波斯大军前进的步伐。

但一个名叫埃彼阿提斯的当地农民出卖了斯巴达人，波斯军队从山路包抄到关口后方，列奥尼达知道大势已去，为保存实力他下令希腊联军撤退，只留下自己率领的300斯巴达勇士迎战。前后夹击的波斯人如潮水般扑向关口，腹背受敌的斯巴达人奋勇迎战，他们用长矛猛刺，长矛折断了又拔出佩剑劈砍，最后连佩剑也砍断了。300名斯巴达勇士杀退了敌人的四次进攻，拼死保护自己的统帅。但终究是寡不敌众，最后斯巴达勇士们被重重围困在一个小山丘上，杀红了眼的波斯人将标枪雨点般的投向他们，直到最后一个斯巴达战士倒下。温泉关一役，300斯巴达勇士歼灭波斯军2万余人，而斯巴达人英勇无畏的美名也流芳百世。在纪念温泉关战役的纪念碑上镌刻着这样的铭文——"路人啊，请告诉斯巴达人，我们遵守了诺言，长眠于此。"

在《斯巴达300勇士 光辉进军》游戏中，玩家既可以选择扮演斯巴达国王列奥尼达，也可以率领300名斯巴达勇士与敌人展开殊死搏斗。游戏的主线部分将以对抗人多势众的波斯军队为中心，其中穿插了大量紧张刺激的BOSS战。除了普通波斯士兵以外，玩家在游戏中还要面对波斯军队所驱使的来势汹汹的动物军团，其中包括巨大无比破坏力十足的波斯战象。

游戏的大部分时间玩家都要操作斯巴达战士奋勇拼杀，但这并不意味整个游戏过程只要一味地猛按键攻击就能顺利通关，许多情况下单调的攻击模式是无法对越发强大的敌人奏效的，玩家必须要灵活运用普通攻击与重击来形成组合攻击才能做到无坚不摧。另外，不同的武器拥有迥异的攻击方式和连击特性，玩家还要根据战况随时在装备的三种武器中不断切换。

玩家在游戏中可以选择使用长矛、单手剑配盾牌或双手剑，每种类型的武器都有着不同的攻击效果，何去何从完全取决于玩家打算以怎样的方式战斗。举例来说，长矛攻击范围广，而且可以投掷进行远距离攻击，不过一旦长矛被投出，玩家就必须在战场上再寻找一根或是从敌人手中抢夺。单手剑与盾牌的组合是游戏中比较稳健的一种战斗模式，剑的攻击力和连击性能都不错，盾牌不仅可以用来格挡防御，还能用来将敌人撞晕再连接特殊攻击。与之相比，双手剑的攻击组合十分丰富，可谓是令人眼花缭乱，但缺点是必须放弃盾牌的防御功能，所以说是一把双刃剑。除此之外，玩家在游戏中每杀死一名敌军士兵，都将获得相应的奖励点数。利用这些点数玩家可以升级武器装备、连续技的等级或是必杀技的威力。

《斯巴达300勇士 光辉进军》由Collision工作室负责开发，该工作室是由众多来自EA、Activision、华纳兄弟、Gameloft和Digital Eclipse等业内知名开发商的精英开发人员组成，强大的开发团队无疑也为游戏的质量提供了坚实的基础。







镇压 / Crack down

□厂商：微软 /Real Time Worlds □机种：X360 □类型：ACT □发售日：2007年2月20日

“《横行霸道》系列”制作人David Jones创立了新游戏开发公司Real Time Worlds，而《镇压》正是该公司为X360所打造的首款动作游戏。因此在《镇压》中我们可以依稀看到《横行霸道》的影子，超高的游戏自由度、广阔的城市街道、丰富多彩的武器和交通工具……不过作为次世代新作《镇压》也拥有属于自己的特色。

《镇压》的故事发生在近未来的巨大都市太平洋城，这里由三大犯罪集团所支配。“VOLK”俄语中有“狼”的意思，是一群由俄罗斯犯罪分子所组成的拥有大批武器弹药的恐怖犯罪组织；“La Muerta”在西班牙语中是“死”的意思。这是一个西班牙盗车集团，拥有大量性能优秀的汽车；“CAI-SHEN（财神）”则是由大量亚洲犯罪分子所组成的犯罪组织，他们雄踞在高楼大厦中，依靠头脑以巧取豪夺来牟取大量财富。为了消灭这些恶势力，政府设立了专门的机构并培养了多名特种战士，而玩家所扮演的便是其中之一。

游戏之初玩家需要亲手创作一位原创角色，接受机构所委托的任务与犯罪集团作战。而随着任务的进行角色的能力将会不断地增长，例如长时间的奔跑会使得“高速移动”的参数增加、驾驶汽车则会使“驾驶技巧”的参数增加，也就是说角色随着玩家在游戏中的行动而成长。最终角色可以拥有超人般的能力，轻轻一跃便可以跳上高楼的屋顶，双手能轻松将重数吨的汽车扔出。而能力的成长还将直观的体现在角色的外貌上，比如不停的运用格斗术作战使力量上升，角色的肌肉就越来越发达。游戏中的攻击方式也多种多样，除了上述的格斗术外，还可以使用枪械进行射击，而使用超人的身体能力来消灭敌人的方法就更多了，高速的奔跑将敌人撞飞、强力的跳跃后将敌人狠狠地踩在脚底、用丢出的汽车将敌人压扁等等。

游戏中角色拥有DNA的备份设定，因此即使在战斗中被干掉也会以目前所培养的能力数值为条件复活。不仅如此，玩家这种DNA备份设定还可以用于玩家之间的互相交换，例如一位培养角色速度能力的玩家需要执行必须具备强大的力量才能够完成的任务是，他就可以通过联机获得友人所培养的力量型角色的DNA备份数据，使用该数据能够提高自己角色的力量数值。但您大可不必担心这样会破坏游戏的平衡性，用这种方法所提升的能力是有时间限制的，换句话说从友人那里获得DNA数据可以看作是暂时提高某项能力的道具，这样玩家就可以与朋友在《镇压》的世界中各自培养不同类型的角色来互补。不仅如此，《镇压》还对应两位玩家同时在线协力游戏，这将会使游戏的乐趣大大的提高。

执行任务中，玩家需要通过各种情报来源收集犯罪集团成员名单，最终目的是消灭集团的首领。各犯罪集团都拥有金字塔式的组织构成，击败下层的小喽罗才能够获得集团上层首脑们的情报，因此想要接近处于金字塔顶端的头目，所需要消灭的部下数可能会有数百人。这还不算，各集团还拥有被称之为“要塞”的据点，这里守卫森严，是强攻还是智取完全取决于玩家的选择。

各犯罪集团之间的联系以及人际关系等也会在游戏中真实的体现出来。例如击败拥有大量武器的“VOLK”会切断其他组织的武器来源，从而削弱敌人的力量。而著名的“砸窗户理论（Broken Windows Theory）”（一种消除犯罪的理论。是说如果将打破窗户这种轻微的治安案件也彻底的追查、处理的话，会使重大的犯罪事件得以减少。）也会在游戏中出现。游戏刚开始玩家所面对的是一个治安混乱、脏乱不堪的城市，而随着任务的不断完成，罪犯不断伏法，城市的垃圾、灰尘等会逐渐减少，建筑的外墙等会变得干净，城市会越来越整洁。



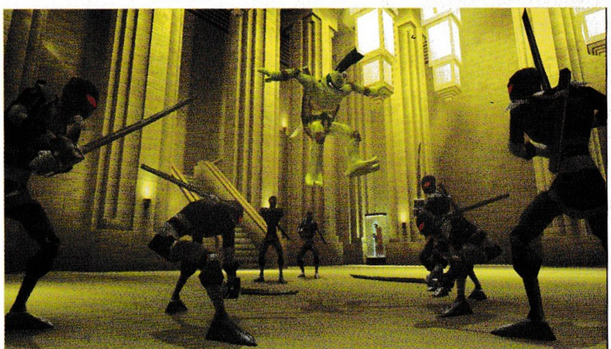
荣誉勋章 突击先锋
Medal of Honor: Vanguard

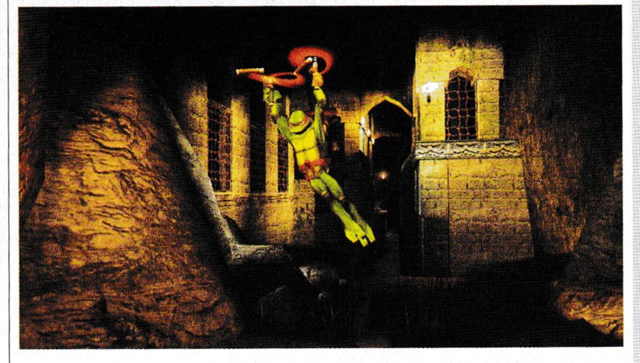
□厂商：EA □机种：Wii/PS2 □类型：FPS □发售日：未定

EA公司的人气FPS游戏"《荣誉勋章》系列"的最新作《荣誉勋章 突击先锋》即将登陆任天堂次世代主机Wii和索尼的PS2平台，这也是"《荣誉勋章》系列"在Wii主机上推出的首款作品。

玩家在游戏中将扮演陆军下士Frank Keegan，率领美国第82空降师的士兵们突入敌占领区，与德国纳粹进行一场殊死较量。本作的战场将在欧洲的许多地方展开，从意大利岩石密布的西西里岛到德国纳粹的老巢柏林，玩家将随着盟军解放欧洲的步伐一起转战欧罗巴大陆。

EA官方目前并未公开游戏的Wii版将具备怎样的特性，也没有透露Wii的动作感应手柄将在游戏中发挥怎样的作用，只是强调《荣誉勋章 突击先锋》将充分发挥Wii的特殊游戏机能。本作的发售日和售价等信息目前尚未公布，而"《荣誉勋章》系列"的另一款作品《荣誉勋章 空降兵》也预定在明年登陆PS3、X360和PC平台。





忍者神龟
Teenage Mutant Ninja Turtles

□厂商：育碧 □机种：MUL □类型：ACT □发售日：2007年3月13日

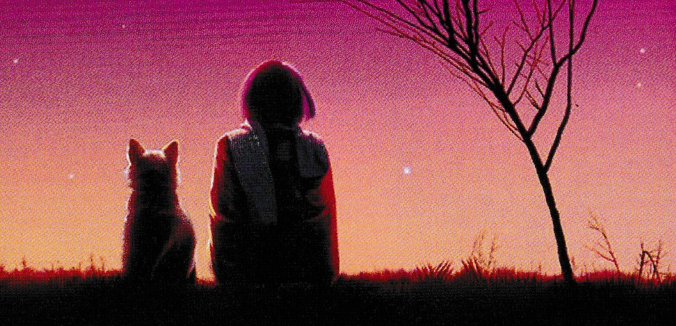
早在今年1月，育碧公司就曾经宣布获得了人气漫画"《忍者神龟》系列"的游戏改编权，并表示将推出一款全面登陆次世代主机、现有主机和掌机的跨平台《忍者神龟》新作。时隔近一年时间，育碧公司终于公开了本作的部分详细情报和游戏画面。

本作将会在明年春天《忍者神龟》的电影版上映之前发售，游戏目前正由育碧蒙特丽尔工作室和魁北克工作室负责开发，届时将同时登陆X360、Wii、Xbox、PS2、NGC、NDS、PSP、GBA和PC平台，但官方目前还没有确认游戏是否也会登陆PS3平台。

育碧方面表示，本作将逼真再现电影版以及原作漫画中的角色形象、动作、剧情以及背景，忠实还原该系列的精髓，保证玩家在游戏之中感受到有如观看电影一般赏心悦目的畅快感觉。此外育碧方面还透露，游戏中将包含丰富多采的多人联机游戏部分，而且在很多关卡只有通过合作才能顺利通关。

若干年后的忆起或遗忘

——2006年的十次回眸



2006年的第一天清晨，细雨淅沥，站在屋外，冷风吹得身体有些微寒，抬头远目，习惯性地或者仅仅作为一种姿态，可预见的这注定将是发生很多故事的一年，只是不可预见的有多少故事将在若干年后被记起或遗忘。回屋，思索着是打开电视把游戏盘放入PS2的碟仓完成上一年未完成的游戏，还是舒服地躺到温暖的床上拿起PSP享受屏幕上喧哗。

忽然想到，那台PS2已经显得很陈旧，而PSP却是如此精致的，仿佛这已经是两个舞台的物品了，而2007，有多少东西要走到舞台的前面，哪些东西又要退到大幕之后。

TEXT BY 迷路男

丑 小鸭变天鹅

——从NDS进化到NDSL

开篇第一句话，我要说NDS真的长得丑，很丑，太丑了，简直是工业设计的一个败笔……

这句话过分了点，但如果在不过分的情况下，相信任天堂也会大大方方地接受这个事实，就像那些洗衣粉广告中，总是拿最新产品的效果和以前的产品作比较，然后以前产品的效果总会被大方的显现的很差以突出最新产品的功效，好像它们从来就是用来被踩在地下的而不曾做过“最新产品”。

好吧，时代的变迁，技术的进步总要讲究产品淘汰，让新产品取而代之，相对于家用电脑市场的日新月异，手机家电产品的更新换代，游戏机这个产品算是比较慢的。家用机的更新换代都5年甚至更长的时间，而在掌机市场，曾经GB的寿命更是夸张，从1989年发售到2000年被GBA正式取代，整整十年的时间这台黑白掌机（后来有了GBC）一直占领着市场，而它的改进机型GBASP在GBA出现3年后便出场。如果没有索尼突然宣布进军掌机市场，也许GBASP的寿命还会更长一点，当然它现在依然存在，或者说它的后续机型还不会那么早出现。

虽然任天堂打着异质主机的名号，2005年初NDS还是如约降临，凭借新鲜的游戏操作感和GBA游戏打下的基础，NDS迅速占领了市场，但相比于定位时尚站在科技前沿的PSP，NDS笨重的外观实在不怎么讨人喜欢。

然而短短一年后，在人们都在希望却不敢想象的情况下，2006年1月26日，小巧可爱的NDSL现身官网，并且3月2日火速在日本上市。

比起以往的任何的主机，这次任天堂出手的确早了点，这无法避免地让人觉得当初的NDS是一种欺骗行为。毕竟谁也不愿意看见自己刚刚买了一年的东西就成为淘汰品，NDSL的小巧和时尚越发显得手中的NDS笨重和难看，也越发让那些早早购入了NDS的玩家发出了不和谐的言论。

但其实仔细想想，现在技术进步的速度不比以前，手机可以一年换好几代，笔记本电脑可以一年掉一半的价格，这些照样让人们接受，那掌上游戏机为什么不可以呢，电子产品这东西，就是早买早用。即使并非技术原因，当初因为种种原因把NDS作为过渡也无可厚非，索尼的PSP不照样把成熟的技术雪藏了两年，一点点地把系统功能慢慢升级。

从GB到GBA的技术远远不用十年，但没有人和任天堂竞争，GB同样能赚的钱，为什么要劳民伤财的弄个GBA出来，这是商人的理论。就像没有PSP的威胁，NDS也不会那么快面世一样，没有时尚，小巧这个市场需要，NDSL同样不会在NDS发售后仅仅一年就出现。

现在，NDSL如此快的到了玩家手中，从某种角度，玩家应该怀着一颗感恩的心才对，而且，NDSL确实很漂亮，很时尚，特别对于女性玩家和小朋友，甚至PSP在它面前都显得略微有些笨重了……

在这样的时候就能看见这样的主机，头疼的该是不得不拿出手的任天堂和不得不想对策的索尼，而幸福的总是玩家……

爱 之深责之切

——永不终结的最终幻想

如果说玩游戏对我们来说是一场幻想的过程的话，那“《最终幻想》系列”无疑是这其中最为华丽的一场盛宴。为了《最终幻想XII》这个梦，玩家们等了5年。5年，身边的朋友在自己的感情世界里来了又去，甚至你会记不起当初和你一起游戏的朋友的名字了，但某一场游戏，却继续期待着。这不是在等待一个游戏，这是游戏的一部分。

然而，备受争议的系统和晦涩难懂的剧情，以及围绕着《最终幻想XII》太多太多的故事却让这场幻想显得不那么纯粹。

纯粹：不掺杂别的成分的。幻想：以社会或个人的理想和愿望为依据，对还没有实现的事物的想象。



而《最终幻想XII》却夹杂了太多的成分，一拖再拖的游戏开发进度，公司的经济危机，高层的人事变动，制作人松野泰己的中途离任，河津秋敏的接手，以及以上事件所带来的一系列对游戏在系统和剧情上的改变。改变，并不是完全推翻，重新再来，如果是那样，如《生化危机4》一般，倒也不负等待，《最终幻想XII》的改变是小修小补，制作人已走，游戏的“神”已丢，“形”便再也无法完整，更何况即使残留下的“神”也早被SE的“商业”所污染。

商业并不是什么坏事，大部分情况下好游戏与卖座的游戏是划等号的，这个等号也是游戏厂家在这个时代所必须拥有的。而“《最终幻想》系列”也从来都是“叫好又叫座”。但问题就出在玩家看重的是前者，商家看重的是后者。

这种微妙的区别在某种平衡状态下，相安无事，但却难保哪一天出现崩盘，出现诸如太看重卖座以至于怎么怎么样的情况。

《最终幻想XII》实在让我们等待了太久，也让SE等待了太久，所以这一次在游戏的美版尚未公布的时候，次时代的《最终幻想XIII》的消息却率先横空出世，而且一下子就是三款，并且可预计的远远不止三款。能在E3上得到《最终幻想 XIII》的开发消息，并看到了游戏的影像，除去华丽的画面带来的审美疲劳，说实话我有点失望，亦或是麻木了，超酷超炫的女主角和同样超酷超炫的动作，我甚至懒得去找更多的形容词去形容它们。

“《最终幻想》系列”，一向是稳扎稳打铸造起来的品牌，直到《最终幻想X》，SE才小心翼翼的做了个外传性质的《最终幻想X-2》来延伸更多的商业价值，但在尝到了“《最终幻想VII》系列”全面榨取剩余价值的甜头之后，这股风潮一发而不可收。

几部较早的作品相继移植GBA，而万众瞩目的《最终幻想III DS》也终于在今年隆重登场，年关岁末，SE又公布了《最终幻想XII 亡灵之翼》登陆NDS平台，然后是各个平台的《最终幻想战略版》、《最终幻想 水晶编年史》。仿佛一夜之间，整个世界都充满了幻想。

5年，这是厚积薄发还是狗急跳墙，但愿这些只是杞人忧天吧，只是爱之深责之切。

不用怀疑，SE的实力，绝对会把以后每一次的《最终幻想》做成一个卖座的好游戏，但那会是一个什么样的游戏呢，我们很期待。何时，FINAL FANTASY才能再有一次回归水晶，回归原点的时刻，给我们一次纯粹的幻想的游戏经历，我很期待那一天。

因为爱 ——十年樱大战·歌谣会落幕

《樱花大战》，从游戏方式上看大约是个并不怎么出彩的游戏，平时是那个年代早就在电脑上流行并且烂俗的后宫式AVG游戏，每章结束时是根本不用考虑战略战术而只需要考虑怎样尽可能创造应援攻击以增加女主角们的好感度的S·RPG游戏。

但十年过去了，游戏到了5代，大神一郎，真宫寺樱，神崎堇这些熟悉的人物已经谢幕，为什么每次看见这几个字，听见那首热血的主题曲，看见漫天的樱花，胸中那股樱花魂都会不自觉地燃烧呢？如果知道为什么的话，那些接过前人衣钵的后来者，大河新次郎，杰蜜妮也不会让《樱花大战》慢慢的没落，即使广井王子和藤岛康介再次联手也无力回天，樱花依旧烂漫，那些记忆中的声音却已成为绝响。

如果真要找个什么原因的话，那么俗气一点，因为爱。

因为爱，那么为什么爱？仿佛把一个难以解释的问题用一个更难解释的问题来回答。

相对于对其他游戏来说，对《樱花大战》的爱显得有些特别，即使你把它看作一个恋爱游戏，《樱花大战》也是不同于《心跳回忆》《秋之回忆》这样的经典之作，真宫寺樱，神崎堇这些虚拟女孩在我们心中的位置也并非藤崎诗织，荷岛音绪一般。对我们而言，《樱战》是惟一的，那份感情只为她存在，那些人物，那些故事，那些背后的声音。

"某天，神崎堇，偶然的从窗边看到被风吹散的紫罗兰花，顿时觉悟到自己引退的时候似乎到了……"也许离别，就只是在这样的不经意间。

为神崎堇担任声优的富泽美智惠小姐退出演艺界，一场温馨却注定感伤的谢幕演出打动了多少"樱花饭"的心。天下没有不散的宴席，《樱花大战》的游戏随着4代的结束而结束，神崎堇因为富泽美智惠的隐退而隐退，而帝国华击团也即将在最后一幕"樱大战·歌谣会"最终公演《新·因为爱》结束之后永远的落幕。

随着游戏的发售而举办、1997年正式开幕已经经过了10年的时间。10年，从少女变成少妇的横山智佐，已为人妇的富泽美智惠，当初那些人又重新走在了一起，不过这次，只是为了谢幕。

这个时候你在感慨些什么，还是任由回忆在你的脑海中触动那些敏感的神经……

"就让这段回忆 在我心中永存吧，

此时此刻 紧抱我们的明天吧，

怀着炽热的心 来高声唱歌吧，

虽然有过许多别离 总还是会重逢，

虽然有过许多泪水 总还是有快乐。"

2006年的中国上海，ChinaJoy，樱花大战网络版出现在世嘉展台，熟悉的LOGO，熟悉的人物，久久的站立着，无限感慨。

相见时难别亦难，东风无力百花残。离别的时节，却现樱花烂漫……



代表幸福的第四片叶子 ——四叶草工作室解散

CLOVER STUDIO

如果能找到长着第四片叶子的三叶草，就能获得传说中的幸福，正是在这种信念下，Capcom成立了四叶草工作室。三上真司，稻叶敦志，神谷英树，如果这三位个性与能力同样突出的制作人是四叶草工作室的三片神奇的叶子，那么什么又是使其成为四叶草的最后一片呢？

也许从今天无奈的结果看来，他们终于也没有找到，两年坚持自我的寻找之旅在Capcom高层的一纸令下后化为另一个传说。又或许，从明天伤感的回忆看来，四叶草是那样真实的存在过了，《红侠乔伊》、《大神》、《神之手》，没有模式化的游戏方式，没有夺人眼球的宣传手法，没有扑面而来的商业气息，只是静静的将制作者关于游戏纯粹的理解通过游戏传达给玩家。

如果那第四片叶子是商业，是市场，是金钱，那也许四叶草工作室的今天就不会是人去楼空，但四叶草也将不再是四叶草。人们记住它，信仰它正是因为它把自己对游戏的执著作为那传说中如今早已难寻踪迹的第四片叶子，虽然收获的也许不是幸福，但是，真的不是吗？

四叶草的命运就仿佛因为三上真司的存在而早已注定，为了追求游戏品质，三上毅然将《维罗尼卡》放在了DC上，不顾PS的早已占领市场的亿万主机，索尼怒了，Capcom急了，推出了所谓的"PS2完全版"。玩家迁怒于三上，无辜而愤怒的三上彻底与索尼交恶，宣布《生化危机4》独占，并立下了"Cut my Head"的誓言。在市场面前，Capcom再次妥协或者说早有预谋的宣布了《生4》PS2的移植版。这次，在玩家还来不及震惊之前，三上拍案而起，为了自己的气节，也为了自己的清白，彻底与Capcom决裂，愤然辞职出走。

被记住的不仅仅是那些成功者。

EA的工业模式化，每年为全世界奉献着百万千万销量的游戏系列作品，但谁能记住那些游戏的制作人，更不用说去喜欢去追捧乃至信仰。而在日本一个个响亮的名字似乎比游戏名称本身更具吸引力，XX游戏之父，XX游戏创始人，XX游戏掌门人。制作人至于游戏，就如导演之于电影，如果指环王不再是彼德杰克逊，如果黑客帝国不再是沃卓斯基兄弟，灵魂已无，那电影也只剩下个名字而已了。

如今的世界如今的游戏，什么能被记住什么却被遗忘，都发生的太快消失得太快，当记住时却已无处寻觅。

英雄肝胆两相照，江湖儿女日渐少，心还在，人去了，回首，一片风雨飘摇……

世界上最美丽的游戏 ——《死或生 极限沙滩排球2》清凉登场

还记得XBOX上《死或生 极限版》中每个人物多达20套的服装吗？或者是最终BOSS战前，那一段春夏秋冬，四季循环的美丽场景吗？《死或生》，一个当年在喧哗流的《铁拳》和真实流的《VR战士》的夹缝中生存下来的3D格斗游戏，如今的影响力已经一点都不逊色于两者，即使不是因为格斗本身。

"世界上最美丽的游戏"。一年前，这个称号是Tecmo赋予《死或生4》的，借助X360强大的机能，Tecmo成功地将一款3D格斗作品打造成以"美丽"为卖点的游戏。但是，即使远远比不上《铁拳》以及《VR战士》这两个系列，作为一款格斗游戏，《死或生4》还是有自成一派的系统，或者说人们谈论起来的话，还记得这款游戏的目的是什么。

一年后，Tecmo把这个称号又给了《死或生 极限沙滩排球2》，这一回，在游戏发售前无数养眼的次时代游戏画面的狂轰滥炸下，人们彻底忘记了这是一款游戏的类型：Sports。给你一个假期，你想要什么？阳光！沙滩！还有火爆的美女！！拥有了这些要素，别的东西都已经显得苍白无力……这一回"世界上最美丽的游戏"不是对游戏的形容，而已经是游戏本身了。

当霞带着亲切地微笑穿着可爱的泳装，并且摆脱不了伟大的万有引力而以这幅姿态奔向你的时候，你想到了什么。强大的物理引擎可以让Konami把实况的足球轨迹做得更加真实，当然也可以让Tecmo运用于其他方面，不都是为了真实吗？次时代的机能可以让PS3作出《非洲》这样以假乱真的自然风光，也可以让X360把美女带到你的面前，不都是为了美的享受吗？

眼球经济，美女经济，无可厚非，更何况Tecmo很努力的要做到这个"最"字，脱裤魔之名已成，这次不再需要遮遮掩掩，游戏在细节方面的表现以及尺度上面的把握做到了前无古人……好了，关于内容，不能再说了，再说又要激动了= =|

那么后面的来者呢？

Konami跟风做了《搏击玫瑰》，PS3干脆直接祭出了真人美女《野球拳》，拜托，即使是"美丽游戏"也不是那么好做的，小游戏的系统多样而容易上手，当然既然游戏的重点不在这上面，那要做得就让这些小游戏为主题服务，在游戏中刻意却不经意的恰到好处的展现美丽，这才是游戏的重点所在。在游戏和传统制度允许的范围内，擦边球也是一门艺术，正如擦肩而过的感觉，如果相见不如怀念，如果怀念不如相见。

满足玩家利益的游戏就是好游戏，只是满足玩家需要就是擦边球，但事实是，玩家的需要就是玩家的利益。好吧，我承认以上论调，是因为我希望Tecmo再接再厉把"世界上最美丽的游戏"赋予下一个游戏。





心有多大，舞台就有多大

——战争机器以及 Xboxlive

在没有《光环 3》的 2006 年，对于 X360 来说，《沙滩排球》只是吸引眼球的调剂品，《蓝龙》也只是打开日本亚洲市场的照明弹，而真正的传统意义上的大作，就是这款《Gears of War》。

《战争机器》取得了电玩技术上的杰出成就，但除了美轮美奂的影音表现，他本身也是一款素质极高的动作游戏，极致的视觉表现重新定义了主机图像的新标准。新标准，不错，战争机器的游戏画面，可能是最多的被 XBOX 饭们用来攻击传说中性能无限却始终拿不出正酣标准的画面的PS3。在没有《光环 3》的情况下，微软也的确把它作为 PS3 狙击手，隆重的推上了舞台。

游戏故事并没多少深度，而且除了游戏一开头的简短交待，整个游戏过程中并没有多少情节深入展开战争内幕或阐述主角的命运，但正是这样却区别于日式游戏没完没了的过场动画和剧情对白的设定，让玩家随时可以爽快地进行游戏，专注于太过紧张刺激的游戏过程，或许也没有多少玩家会去注意这些细节了。

惊鸿一瞥的精彩瞬间，血肉横飞的战场，登峰造极的特效，换来的就是叹为观止的游戏。游戏的画面达到了惊人的高度，从角色到场景，无论是人物的反应与动作还是动态场景的描绘都是十分真实、生动，即使是在大规模的战斗中也能发现游戏的细腻之处。真实、血腥、杀戮，游戏的气氛被营造的恰到好处。这一切就是因为采用了最新的“虚幻 3”引擎的缘故，当初展出时被奉为次世代游戏神灵的“虚幻 3”。

好吧，这一切仅仅是作为战争机器次世代游戏华丽的外衣存在着，在这一切之上，对于 X360，他有更加重要的战略意义，那就是 Xboxlive。

相对于有了两代PS游戏主机经验的索尼，微软的起步还很显得稚嫩，但微软是制作操作系统起家，对于计算机对于网络有着比做家电的索尼多得多的技术和资本。在这个全民信息全民交流的时代，传统的自己娱乐自己的游戏方式即使依然充满乐趣，浮躁的玩家也大概会耐不住一个人的寂寞。而网上的对战成为了最新鲜刺激的玩意，当你面对的对手，或者自己的伙伴不再是简单的程序，而是活生生的人时，一切仿佛都阳光灿烂了起来。

PS2 时代，在家用机市场，索尼就尝试了网上游戏这种方式，但因为技术的限制以及传统电视游戏的观念，还远远没有成熟，XBOX 在这方面有所改进，但也未成气候。终于，X360 来临了，在主机发售之初，就提供了丰富的网上服务，从游戏下载，到影音娱乐，到网络社区，直让人发出没有 Xboxlive，X360 也只能称之为“X180”的感慨。

战争机器的网络模式没有让玩家失望，也没有让微软失望，它成功取代了光环 2 成为最热门的 Xboxlive 游戏，让 Xboxlive 真正成为次世代的网络，而不是一款 XBOX 游戏。

一入江湖岁月催

——PS3 发售

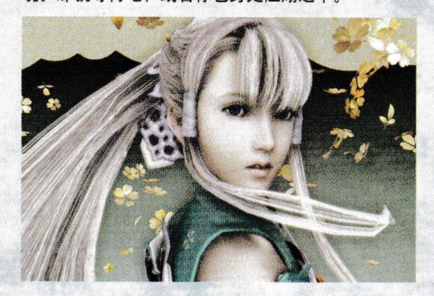
毫无疑问，微软在整个家用电脑软件业处于霸主地位，但在家用游戏机方面，他还显得有少许稚嫩，不管微软的实力有多强，后台有多硬。仿佛注定在这场次世代之争中，索尼才是主角，不管故事的结局，PS3 是否只是悲情英雄。

早 PS3 一年，吃了被 PS2 早发售而占领市场的亏之后，这一次微软铆足了劲，率先掀起了次世代的大战。这一刻起，整个世界就不再安宁。PS3在几度的延期之中只能不安心的等待，索尼不着急吗？他急，甚至急火攻心，但在练就一身功力之前他无法出关，只能任由X360在江湖上腥风血雨。他不能出手也不用出手，他要做的就是暗示大家当他出关的那一刻，他将以怎样吹呼拉朽不可阻挡之势收复失地，然后在这阵气势之上涂抹上一层神秘感。

E3，TGS，当其他厂家用华丽绚烂的展台展示自己的游戏产品时，索尼在那里建起了一座神秘的小黑屋。那不是让玩家去了解他们的 PS3 有多好玩，而是让大家带着诚诚之心去顶礼膜拜。甚至这种手法被原封不动的转移到了中国 ChinaJoy 中，在一大堆微笑的 ShowGirl 模糊了整个展览的重点的情况下，索尼依然用它简简单单的小黑屋抓住了所有人的眼睛，在乱花间欲迷人眼的会场，甘愿呆呆地排上两个小时的队，只为一睹传说中的PS3。修行中的PS3画面也许并不如传说中的那么神乎其神，甚至有些画面十分简陋，但是这一刻，PS3 并没有落入凡世，小黑屋将传说固定在了传说之中。而即使那些让玩家看不出门道的画面也因为那是《潜龙谍影》那是《最终幻想》的缘故而愈发显得空灵。《MGS》在多年的经营之后终于被大家奉为神灵，索尼成功的把这种对游戏对小岛的膜拜嫁接到了小黑屋中的 PS3 上。当“外行人”叫嚣着次时代《潜龙谍影 4》的画面多少多少差强人意后，玩家们发话了，不为其他，只因为他是《潜龙谍影》，只因为是小岛出品。

只是神兵利器终于还是要有出场的一天，大风起兮云飞扬，是非纷争也会在那一刻蜂拥而至。争论，比较，口水战，负面新闻，这一切注定逃不过。天下英雄出我辈，一入江湖岁月催，江湖诡谲，变幻莫测，一进此门，便是身不由己，谁又能进退裕如，来去随心？

11 月 11 日，黑色流线型主机启封。当《源氏 2》的蓝光光盘在 PS3 里转动，当静御前在屏幕上“回眸一笑百媚生”时，战斗才刚刚打响，这场戏会怎样演下去，谁都不知道。今日封王，明朝称霸，你方唱罢我登场，到头来也不过是沧海一声笑。谁胜谁负？天知晓。那就等待吧，或者你也身处江湖之中。



飞刀·又见飞刀

——Wii 发售

李寻欢，一个落寞的中年人，自关外缓缓归来，十年的酗酒，使他显得苍老而憔悴，但他的手却修长、有力而稳定！他是一个萧疏的、具有诗人气质的人，曾经才华横溢、前程似锦的皇帝钦点探花，为了躲避伤痛，在关外一住十年。

TV 游戏界，任天堂 20 多年的起起伏伏，早已不如当年的意气风发，萎缩之后的市场也被索尼和微软占去了远不止半壁的江山。从N64的慢人一拍，到NGC的夹缝中生存，在家用机市场上，PS 的王朝只能让它回忆起自己往昔的风光，XBOX的强势侵入也毫不给昔日霸主任何颜面，老任也只能借酒浇愁，把重心放在了掌机市场，GB 系列的时代无人与之抗衡，大有当年 FC 的气势，这样的景象倒也逍遥快活，大有一番“我死以后，哪管它洪水滔天”的气魄，又或者说，无奈。

然则，索尼岂是没有野心之人，PSP的宣布让任天堂掌机市场的占地为王再次受到威胁。前车之鉴，论技术，面对电器巨头索尼甚至虎视眈眈的更大的巨头微软，老任已经全然没有优势，祭出另辟蹊径的NDS让索尼的掌上影音娱乐中心措手不及，一招追加的NDSL更是防不胜防。但是狼已来，世界便不再平静，PSP 和 NDS 的分庭抗争使掌机市场重新定位，老任从 NDS 的身上看到了掌机市场的危机，再如此下去，不但家用机市场将无法挽回，掌机这块地盘也将重蹈覆辙。

可他又回来了，带着一把飞刀，李寻欢唯一拥有的，就是他的飞刀。

斗转星移，PS2，XBOX，NGC 的时代已经过去，华山论剑，次时代的又一轮争斗已经硝烟弥漫。蓝光，HDVD；1080P，HDMI，一个个代表着华丽画面的词汇通过影像轰炸着玩家们日渐麻木的视听神经。武侠世界，大侠向来用剑，因为招式变幻莫测，一柄天兵神器舞的敛碧凝光。但就像古龙比之金庸，他从来不擅长描写大段大段精彩的打斗，天马行空，如痴如醉，却最擅长烘托气氛，或喧哗，或神秘，或悲凉，或煽情，而关乎决斗，胜负只在出招那一刹那……

没有参与索尼和微软早早就开始的口水战，甚至在外人看来，任天堂已经放弃了，但谁都知道，他不会放弃的，哪怕不经意间一句“革命”的口号便就将整个江湖弄得烽烟四起。终于，老任携一把飞刀重出江湖，不再年少轻狂，不再张扬跋扈，在索尼和微软之后，小李探花似乎与世无争的在第三的位子上独自精彩，甚至同时引来两个巨头“将来人们会买两个主机，而其中一个就是 Wii”的论调。

那把刀是如此的普通，以至于不像兵器，没有人知道飞刀是如何发出来的，因为它太快，太准，例不虚发。没有次时代的画面，没有强大的多媒体功能，这样的条件注定了任天堂的尴尬，但所有的这些又仿佛让那把飞刀更加神秘，谁都知道它能干什么，谁都又不知道它能干什么。Wii 的手柄功能经过江湖的传闻，已经无须多言，模拟刀枪的射击砍刺、烹勺菜刀的翻切或者乒乓棒球的挥舞，模拟和代入感是所有游戏机所从来不曾有过的，就像NDS 的双屏和触摸一样，任天堂聪明的利用了这个与众不同的宣传点来吸引和扩展新的用户群。

拓展的游戏性，从未体验过的新鲜感，低廉的价格，相比于 X360 发售一年之后冷却的热度，PS3 层出不穷的负面新闻，Wii 几乎是在一片溢美之词中完成了它的首发。然而，这把飞刀毕竟太过锋利，又然而，祭出这把飞刀的老任却没有足够的功力。即使有 Wii 的说明书和警告条款，任天堂官方也不止一次的提醒玩家在游戏时一定要系好手柄腕带，尽管如此，手柄飞出伤人毁物的报告依然屡见不鲜。从小瓶小罐到电视屏幕再到血溅沙场，Wii在模拟一场游戏的时，显得过于真实和卖力了。

过于新鲜的理念，或许在像真的打保龄球一样打保龄球，像真的射击一样射击，像真的厮杀一样厮杀之后，人们只想坐下来，像以前那样，去玩一个游戏。

而这把飞刀终究是把双刃剑，挥舞时，请您轻一点。



归还是逆袭

——《DQIX》登陆NDS平台

在《最终幻想XIII》大肆宣传，风头无限的时候，另一款SE的镇社之宝，国民RPG《勇者斗恶龙IX》的消息却讳莫如深，即使小道消息不断，人们也愿意相信，以PS上唯一的《DQVII》和PS2唯一的《DQVIII》来说，N年之后，PS3上的《DQIX》是如此的顺理成章，而这期间，几款外传作品登陆WII，几款复刻作品登陆PS2，然后《DQIX》多机种的消息漫天飞舞这样的过程也是人们可以想象的。

公元2006年12月12日日本当地时间下午2时许，知名的游戏软件生产商史克威尔艾尼克斯宣布《DQIX——星空守望者》将登陆任天堂的掌机NDS平台。请允许我用如此精确而正式的语言叙述这个过程，因为多年以后，这将被追认为是个历史性的时刻，就如当初宣布《DQ》登陆索尼的PS平台一样。这个世界，还是很疯狂的。

或许"一样"，许多人在震撼之后这样认为着，欣喜着，欢呼雀跃着，得意洋洋着，落井下石着；

或许"不一样"，许多人惊讶之后这样反驳着，愤恨着，义愤填膺着，据理力争着，坚守阵地着。

翻开游戏界不长的历史，对于任天堂和索尼，主



机大战，得游戏者得天下，他们不是不明白这个道理，他们也同样既尝过游戏软件的甜头又吃过游戏软件的亏；SE，看似手握重量级的游戏，仿佛每个诸侯都希望拉拢用以平定天下的谋士，但谋士再强，毕竟只是一颗棋子，看似自由驰骋，其实受控于人，即使你有再大的才华，逆形势而上，走错一招，也免不了Capcom《生化危机》这般无依无靠四处为家。

所谓谁选择了谁，谁投靠了谁，也大概也只是历史发展大潮的必然。意料之外，情理之中。从结果去找原因，永远不会空手而归。在SE合并之初，SE公司就制定了每年出品一部《DQ》或《FF》系列正统续作的时间表，但这个目标被一拖再拖的《FFXII》完全打乱，公司的财务也受到重大影响。如果再按照《DQVII》和《DQVIII》这样在PS系的主机末期在推出正统续作的话，在其他游戏乐此不疲的推出续作，欧美诸如EA等公司更是流水线的推出品牌游戏时，若干年的制作和开发，玩家等的起，制作者等的起，游戏厂商等的起，口袋中的钱却已经等不起。

《DQIX》明年登陆NDS，任天堂当然高兴了，SE很乐意的做了好人，索尼当然愤怒了，但SE并不想做坏人，未来几年在PSP或者PS3上出几个外传，然后在PS3形势大好之后，《DQX》顺利登陆，也有足够的开发周期。SE边赚钱边做好人，虽然怎么看这样都只是狡猾……

更不要忘了现在的游戏界，PSP与NDS，PS3与WII已经不是当年的SFC，N64与PS的关系了，从前的游戏机本身唯一的区别只是机能，而在机能相差无几的情况下，什么样的游戏决定了玩家玩怎样选怎样的游戏，而现在，玩家们更多的是选择游戏理念和操作购买游戏机，然后在拥有理念和操作的游戏机基础上选择体现这些的游戏。好吧，以上都只是无聊人士没事找事的想象，也许事情根本没有那么复杂。

正如鸟山明大神说的："由于是掌机平台，必然画面上带来的刺激要浅薄的多，但我曾不止一次的希望新的游戏能以"回归原点"的感觉来制作，作为这个系列的画师，我十分怀念过去那激情燃烧的岁月。当得知这个消息时，我打心里感到高兴！"

游戏，特别是《DQ》这样充满童话味道的游戏，本就应该简单一点，再简单一点。

攻防之战

——PSP破解之路

无论如何，即使现在看来PSP破解防线已经支离破碎，也从来没有一台游戏机的破解过程如同psp这般的轰轰烈烈，不得不承认的是，在索尼与破解组织的斗智斗法中，索尼的技术已经走得很远很远了。

纵观之前所有的游戏机，从FC到PS2，以及掌机方面的GBA，甚至是PSP的竞争对手NDS，他们没有为黑客敞开大门，但从来就都是只有一道门，这道门，有些看起来过于简单了，有些稍微有点复杂，可一旦突破，就再也阻挡不住盗版的汹汹来势。PS2的改机芯片，GBA，NDS的烧录卡，追及到小霸王对FC的突破性"发展再利用"。

对于PSP，索尼已经设了足够多的门槛，其专用的UMD光盘不同于CD或者DVD光盘，只有指定的几个工厂能够生产UMD光盘，以至于暂时无法把这些提取出来的游戏数据再次拷贝到UMD光盘中，而专用的记忆棒在当时价格更是贵的离谱，更可恶的是PSP的版本并不是一成不变的，而是可以升级，并且只有必须升级才能获得越来越多的功能。

难怪，在一开始，索尼就信誓旦旦的宣称，PSP是不可被破解的。PSP迈出的不是反破解的第一步，但这一步确实够大，大到索尼面对任何可以预知的情况都仿佛一切竟在掌握。但是，事实是，PSP发售两年来，情况正如大家所了解的一般。UMD光盘依旧坚挺，虽然卖不出去的UMD电影已经完全没有了市场，但里面的内容轻而易举的被DUMP到了索尼记忆棒中，准确地说更大多数人用的是SD卡芯片组装的MS卡，而系统升级从当初的1.0升了一次又一次，不知疲倦的到了3.03，曾经也有过冰河期，也有过仿佛真得无法再前进一步的尴尬。但渐渐的，人们却发现，这一切，都只是时间问题，防破解的升级是时间问题，破解也是时间问题。就是在这样的时间中，这场轰轰烈烈较量越来越显得平淡无奇。

而在这种平淡无奇中，当初被索尼寄予无限希望的21世纪WalkMan也日渐走向平淡，当强大的影音功能随着电器业的发展在性价比方面已经毫无优势可言的时候，在竞争对手NDS的游戏屡屡过百万而主机也水涨船高的时候，当PSP失去玩家失去销量失去游戏商支持然后仿佛开始恶性循环的时候。索尼终于打出了这场攻防战的最后一张王牌——PSP上的PS模拟器。

很显然，这一步是索尼两年前就想到的，并且可预见的是，在技术上，当初的索尼也完全可以完美地做到这一步，就像浏览网页，播放FLASH，摄像头这些1.0版本所没有的功能。这就仿佛当初的任天堂早就掌握了GBA的技术却依然只炸干GB的所有价值，并直到WSC的出现才甩出他们的王牌一样。或许如果没有竞争，没有内忧外患，这早就该留给玩家的感动会来得更遥遥无期。现在它出现了，却依然如此高贵不可亲近：通过PS3下载，并且下载之后需要玩的话必须一个授权信息对应一个机器。

索尼在用行动告诉黑客们，PSP依然坚挺，这最后一道铜墙铁壁没有那么容易被打开。但破解黑客们似乎永远没有疲劳感。以至于他们整日在博客上没完没了的探讨破解技巧，甚至对这些破解目标是否存在商业技术保护都不在乎，成就感激发了黑客们破解的本能，而让这些本能可以发挥的最好平台正是索尼挑衅般的层层壁垒。

"绝对没有打不开的保险箱，也绝对不存在无法破解的商业技术保护"

这句话是破解者们在博客上对索尼的反击，平实不加修饰，却给了PSP重重的一击。在PS模拟器提供还不到2个月的时候，在索尼官方仅仅在他们气势轩昂的7000个PS游戏提供了不到10个看起来不痛不痒的游戏之后，所有的PS游戏在一夜之间完美登陆PSP。

坐在电脑前，刷机，然后下载游戏，拷入记忆棒，不到几个小时的时间。那位刚才还遥不可及的贵妇人已经如同邻家女孩般亲切的出现在我身边，看见当初无数个日夜奋斗的恶魔城，以更加华丽的画面出现在PSP的屏幕上时，我湿了，还有什么，《FF7、8、9》、《BIO1、2、3》，PSP这一刻成为了真正的PlayStation Portable，便携PS。

硝烟迷茫，索尼PSP来不及沉沦也远没有沉沦，他们更大的战场真正的敌人是任天堂的NDS。NDS甚至没有做多少反抗就倒在了破解者的手下，但它们依然坚挺，未受丝毫影响。或许索尼错就错在把破解与反破解放到了过于重要的地位，把过多的实力和心思放在了下一步上面。也或许如网友KUSO的那样，PSP固件升级系统就是全球选拔优秀HACKER的行动，随着HACKER的破解，Sony损失了可观的收益，但是和21世纪企业最宝贵的资源——人才比起来是微不足道的。Sony会高薪聘用Dark_Alex，Fanjita，Booster这些在PSP破解中对索尼产生感情的HACKER去破解其竞争对手的固件，独霸未来的市场。

好吧，其实我们玩家不需要管这些，你现在需要做的，是用另一种方式玩着熟悉的PS游戏，继续感动……

特稿

一年后，关于2006的记忆印象最深的大概便是世界杯，从一开始如饥似渴的享受每一场比赛的饕餮，到身体终于经不住每天熬夜的消耗而对频繁的比赛产生了审美疲劳，而这稍许的歇息又仿佛为最后来临的高潮架起了快感上升的阶梯，直到最后意大利捧杯，然后浮华散尽，一切归于平静等待下一个四年的轮回。关于世界杯已经没有一个或几个形容词可以说尽，2006年的游戏业界也正是如此，关于次世代的主机和游戏大战拉开序幕，掌机上的争夺也烽火弥漫，新人笑，旧人哭，须知前行多荆崎，苦觅利刃斩荆棘，在新的一个轮回中生存还是灭亡，厂家在行动，玩家们在等待。

2006年的第一天清晨，在晨曦带着暖意的阳光中醒来，初刻的昏昏沉沉仿佛提醒我，2006关于游戏的那些瞬间，或喜或悲，或兴或愤，都一股脑的在昨晚带着回忆入睡的我的梦中过场般的走了一着。夜晚新旧之交时屋外轰鸣的炮竹声好像依旧在耳边隆隆作响，屋外却已是一片安静宁和，又是新的一年了，新的故事，即将展开。

2006年过去了，我很怀念它。

掌机研究室

主持人：兰姆

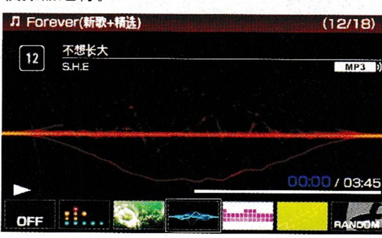
PSP破解三连击！

官方PS模拟器运行ISO详解



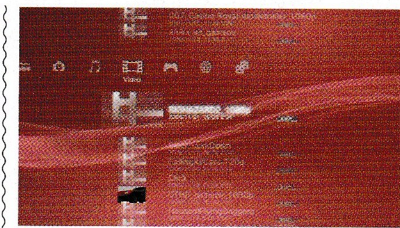
Dark_AleX，一个创造了无数神奇的人物，他在2006年的圣诞给大家带来了一件无比神奇的礼物3.02OE-B，无数PS名作得以在PSP上复活，《生化危机》、《寂静岭》、《最终幻想》、《潜龙谍影》、《超级机器人大战》，这些活跃于PS舞台上的名字全部又回到了我们身边，随身PS的梦想终于实现。

和先前的2.71SE系列一样，3.02OE-B是一个Dark_AleX制作的自制系统，一个兼具1.50和3.02系统特色的自制系统。首先，3.02OE-B和1.50一样，可以运行几乎所有的自制程序：模拟器、PMP播放器等等，当然还包括对PSP ISO的支持。另外OE-B同时还拥有3.02系统的特性，例如音乐显影器、直接使用摄像头、"遥控"PS3等等，而且更为惊人的是3.02 OE-B可以支持我们平时的PS游戏ISO在PSP上通过官方模拟器运行。



▲MP3中文显示以及音乐显影器

先前的文章中曾经提到过，所谓的PS官方模拟器并不直接存在于3.00以上的系统中，而是和PS游戏程序结合打包在一起，成为一个标准的PSP程序，也就是EBOOT.PBP这个文件。现在Dark_AleX成功的将Sony官方PS模拟器与PS游戏程序剥离，并发现PS游戏程序和我们平时所使用的那些ISO文件没有区别，就是标准的PS光盘镜像。于是，Dark_AleX通过研究和尝试成功地将不在官方的PS游戏列表中的ISO文件和官方



▲遥控PS3

模拟器程序重新打包，经过一定修改，跳过验证程序，最终得以在3.02 OE-B系统上完美运行。

首先由于核心还是官方模拟器在运行，所以运行速度是100%的全速运行，而画面显示更是完美，在真实表现的基础上再通过使用PSP强大的机能进行平滑处理，原先充满锯齿的3D边缘显得柔和了许多，音效方面也依然保持高质量而没有降低。

另外3.02OE系统还提供了许多额外的特殊功能：

例如，免UMD、免Devhook就可以直接运行游戏ISO。另外还有安全可靠恢复模式：当安装3.02OE系统之后，按住R键开机可以进行恢复模式，可以进行3.02OE系统的设置。而当不慎使用了奇怪的自制软件而导致系统无法启动也可以使用该模式重新安装系统进行修复，还可以在恢复模式中重新安装官方1.50系统。其他还有诸如激活WMA/FLASH，改变区域版本、支持全区UMD电影等等（稍后在系统设置中我们详细介绍）。

但3.02 OE系统也并非完美无缺，3.02 OE系统不支持中文系统界面（但支持中文字体，如中文网页、MP3信息显示等），另外部分游戏的存档，特别是打过高版本补丁的Devhook引导游戏所生成的非标准存档无法直接支持（但也可以继续使用Devhook读取游戏并继承存档）。总体来说3.02OE系统还是相当出色的。

在开始之前，还请各位读者注意，在3.02 OE的官方安装说明文件中，并没禁止TA-082主板的PSP使用，而仅要求所使用的机器必须是1.50系统或者2.71SE系列自制系统。换句话说，如果已经通过硬降或软降（见后文介绍）等手段成为1.50系统的TA-082主机是可以安装3.02 OE的。经过兰姆的试验，硬降为1.50系统的TA-082型PSP确实可以安装3.02 OE系统，并可以返回为1.50系统。

但兰姆还是要提醒大家，由于硬降技术其实经历了多次改进，安装3.02 OE-B后并不能保证还能够安全的回到1.50系统，而非TA-082主板的PSP则没有这个顾虑，3.02 OE系统本身就支持使用官方的1.50系统升级包返回1.50系统。话又说回来，当一个系统功能完善，可以玩PSP ISO，支持自制程序，还支持PS模拟游戏，又何必再降回1.50呢？

现在还有什么理由拒绝3.02OE-B呢？还不快跟兰姆开始我们的PS游戏模拟之旅！

第一章 安装3.02 OE-B系统

首先，要想使用3.02 OE-B则必须先安装3.02 OE-A，然后再运行OE-B的升级程序升级至3.02 OE-B。老规矩，这里提供3.02 OE-A的安装傻瓜包以及OE-B的升级傻瓜包，免除诸位读者自己生成安装文件的麻烦。

软件下载地址：

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1914

在安装之前我们还需要做几件准备工作，例如，如果先前安装了2.71SE系统，又打了中文语言补丁，请将PSP的系统语言设置为英文，因为3.02OE系统默认也是不支持中文的，如果依然保持中文设置，在安装完成后就会导致系统无法找到中文语言致使PSP无法启动（变砖）。另外，兰姆也反对在3.02OE等系统上安装中文的系统语言补丁，以防止将来不慎误操作酿成惨剧。2.71SE系统还需要将GAME目录设置为1.50核心模式才能运行3.02 OE-A的安装程序。具体做法是按R键开机，选择第二项"Configuration"，将其中的"Game folder homebrew"设置为"currently 1.50 kernel"。

除此以外，惯例，请保证电池剩余电量在75%以上，并连接可靠的电源。

当一切都准备好之后，就可以运行GAME目录下的"3.02 OE-A Formware Install"来升级



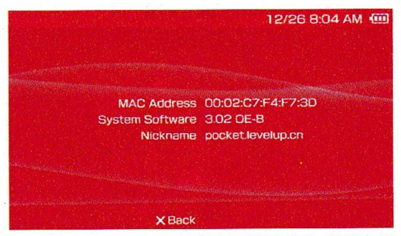
我们的系统。启动程序后只有当按X键确认安装后，才真正开始；在这之前，你还可以按R键取消安装。而如果此时电池剩余电量低于75%，则程序会拒绝你的输入，请充电后再次运行。

整个安装过程大约需要3分钟，当屏幕上的字符停止跳动，并在最末端出现RESTART THE PSP MANUALLY字样时，表示3.02OE-A系统已经完成安装。这时需要手工将PSP关闭，并重新启动。

重启之后可能会出现蓝屏画面，并要求按O键进行系统初始化。这是正常现象，莫怕，请根据要求按O键进行初始化。之后如果需要选择系统语言，请选择英语"English"，而千万不要选择中文（无论简繁），否则将导致机器无法正常启动！

进入PSP的桌面之后，迎接我们的将是3.02系统那激动人心的新功能，但先别只顾着玩，我们还要升级到3.02 OE-B才能运行自制的PS游戏，否则就只能运行Sony官方提供的几款。

这里依然需要GAME目录设置为1.50核心模式才能运行3.02 OE-B升级程序（方法同前面2.71SE的设置方法）。设置完毕后，运行GAME目录下的"3.02 OE-B Update"即可升级为OE-B系统，升级系统很快，启动程序后将自动完成并退出。不需要额外的"关照"。



▲版本信息显示为3.02 OE-B

至此PS模拟游戏运行的第一部分介绍完毕，下面请看"第二章 自作PS模拟游戏"。

第二章 自作PS模拟游戏

如果怕麻烦的话，大家可以选择前往http://pocket.levelup.cn或者http://www.tg777.com下载已经制作好的PS游戏模拟包，解压缩后就可以放到PSP上直接运行。



▲《最终幻想IX》，PS时代的巅峰之作。

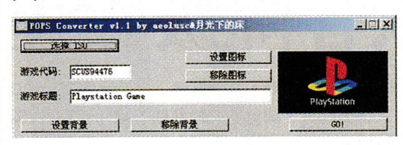
目前提供的游戏下载有：

- 《恶魔城X 月下夜想曲》
- 《最终幻想IX》
- 《超级机器人大战 Alpha》

但授人与鱼不如授人以渔，数千款PS游戏毕竟是无法全数提供下载的，所以就有可能出现各位读者喜欢的游戏这里并没有提供下载的情况，所以这里还是要重点介绍一下如何制作PS游戏ISO。

这里传授给大家最为容易的PS游戏转换方法，只需要一个小软件即可完成全部转换操作，而转换一张光盘的时间也仅为2分钟左右。

软件下载地址：
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1935



如图所示，点击窗体中的"选择 ISO"按钮，在打开的窗口中选择所要转换的PS ISO文件，程序支持"*.iso、*.img、*.bin"等各式的ISO文件，而用Alcohol 120%制作的ISO文件格式*.mdf并不能"直接"支持，但只需要手工将*.mdf的后缀名改为*.iso即可识别。

"游戏代码"一项是生成的存档文件夹所对应的名字，基本上来说可随意填写，但必须是英文和数字的组合，不可以使用中文以及日文等全角字符。而"游戏标题"则是生成的程序文件在PSP上显示的名称，可以根据自己喜好填写，但和游戏代码一样，建议使用英文和数字的组合。另外还可以根据自己的喜好设置"游戏图标"和"背景"，图标需要的是144×80分辨率的PNG图像，而背景则需要480×272分辨率的PNG图像。

设置好之后，按下"GO！"按钮即可开始转换，之后会在当前文件夹下生成一个EBOOT.PBP和一个KEYS.BIN文件，这两个就是我们所需要的PS模拟游戏，将这两个文件拷贝至记忆棒上的"PSP\GAME\XXXX\"文件夹内，XXXX可以为任意英文或数字，自己取个好辨认的名字吧。

至此，想必大家已经可以自己动手制作PS模拟游戏了。所以我们就要进入"第三章 实战运行PS模拟游戏"，手把手解决PS游戏运行时的各种问题。

第三章 实战运行PS模拟游戏

如果前两章操作正确，现在启动PSP，运行GAME目录下的PS模拟游戏，你将看到激动人心的"PlayStation"Logo，数年前的经典游戏已经在你手中重生。但细心的读者肯定会有疑问：

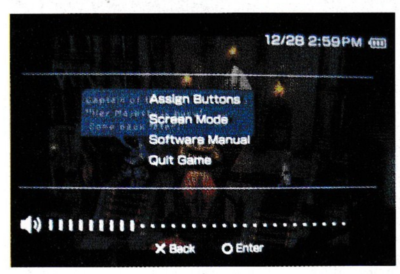
PSP只有一对"L/R键"，游戏中遇到使用L2/R2的地方怎么办？

PSP的屏幕是16:9，PS游戏能全屏显示吗？

PS游戏在PSP上面怎么存盘？

多张光盘需要换盘时怎么办？

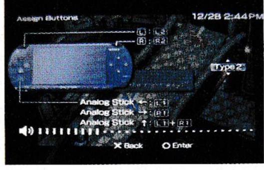
不用着急，既然是Sony推出的官方模拟器，那么对于这种显而易见的问题肯定是已经考虑到了，让兰姆细细道来。



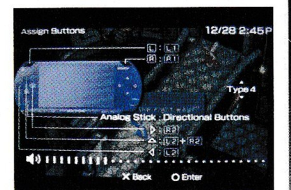
▲设置菜单

首先是L2/R2的解决办法。L2/R2在PS模拟游戏中实现的方法主要是通过类比摇杆以及组合键的形式实现。当我们进入游戏后按HOME键可以调出设置菜单，这和一般的PS游戏或者自制程序的菜单不同，可以进行PS模拟器的设置。我们先选择"Assign Buttons"进行按键的设置，Sony一共有4种方案以对应不同游戏的操作方式，让游戏在缺少按键的情况下也能得心应手的进行操作。









TYPE1

PSP L= L1，PSP R = R1
类比摇杆← = L2，
类比摇杆→ = R2，
类比摇杆↑ = L2 + R2

TYPE2

PSP L = L2，PSP R = R2
类比摇杆← = L1
类比摇杆→ = R1
类比摇杆↑= L1 + R1

TYPE3

PSP L = L1，PSP R = R1
类比摇杆↑+ L = L2
类比摇杆↑+ R = R2
类比摇杆↓ = L2 + R2

TYPE4

PSP L = L1，PSP R = R1
类比摇杆 = 方向键
左 = L2，右 = R2
上 = L2 + R2

而在游戏的显示上，Sony则为我们准备了三种分辨率的显示模式，游戏过程中无论是流畅度还是流畅度都与原先的PS游戏别无二致，十分完美。这里还是按HOME键进入设置菜单，选择"Screen Mode"进行设置：



▲Orginal，原始：320×240，采用原始PS游戏的原始尺寸，只占PSP屏幕中央的一小块区域，十分清晰；



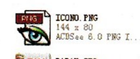
▲Normal，标准：363×272，以4:3的横纵比填充屏幕，并采用平滑抖动，在清晰度上并未有太多损失，而3D人物显示时更为平滑；



▲Full Screen，全屏：480×272，以16:9的横纵比，强制拉伸至全屏幕

接下去是存档以及换盘，因为两者是结合在一起的，所以一起介绍了。先从存档文件说起，PS模拟游戏运行之后，会在PSP\SAVEDATA\下生成SCUS94476文件夹，里面就是模拟器的存档文件。







如图中所示，分别有MEMCARD1.DAT和MEMCARD2.DAT这两个文件。他们就相当于PS主机上的两个记录卡槽内的两张记录卡。我们知道，一张记录卡是可以保存多个游戏的记录文件的，只要空间够用。所以，如果这里的记录卡文件和真实的记录卡是一样的，那么同一个存档文件也可以保存多个游戏记录。经过试验发现，确实如此，哪怕没有修改PS模拟游戏的标签，同一个存档文件也可以支持多个游戏，而不会发生互相覆盖。只是游戏过多记录卡容量不足时会报告无法再保存。

既然记录文件继承了记录卡的特性，那么PS游戏的模拟也应该支持建立在记录备份基础上的换盘。以《FF9》为例，以默认方式转换游戏，每张光盘生成一个EBOOT文件，将他们放于不同的文件夹中。例如"PSP\GAME\FF9A\"和"PSP\GAME\FF9B\"。当第一张光盘流程结束后，游戏会要求保存记录，这时记录后按HOME键退出游戏，运行第二张光盘对应的EBOOT文件。如果转换时使用的是默认标签，也就是同一个游戏的每张光盘在转换时填写的的"游戏代码"如果一致，那么对应EBOOT.PBP文件将共用一个存档文件夹，这时候第二张光盘的EBOOT.PBP程序会自动读取之前的记录文件，继续第二张盘的游戏流程。但是如果碰到《心跳回忆》这样在游戏中直接要求换盘的游戏则无法实现换盘。

篇幅有限，在3.02 OE-B系统上运行PS模拟游戏到这里就全部介绍完毕了。因为之前已经做过较为详细的介绍，这次只是软件版本正常升级，所以本期的另两个强势软件"TA-082软件降级程序"以及"Devhook 0.52模拟3.03系统"将在接下去的新软速报中进行简要的介绍。

TA-082主板软件降级教程

曾带给我们无数惊喜：2.5/2.6降级、2.71的HEN引导、2.71SE自制系统、以及支持PS ISO的3.02 OE-B自制系统的Dark_AleX在07年到来前又给我带来了如此美妙的礼物。从此！TA-082正式宣布解放！但该降级程序对应2.71系统的TA-082主机，因为要用HEND引导。



简明降级教程

降级前的准备：

一、将PSP与电脑连接，格式化记忆棒。（这一步是防止有不必要的TIFF引导程序或者其他影响降级程序运行）

二、在电脑上运行TA-082降级程序安装包，选择记忆棒根目录（就是连接电脑后所出现的的可移动磁盘）

三、进入设置：System Settings>Restore Default Setting，恢复系统默认设置。重新选择时，请将语言设置为英语。（因为1.50系统是没有中文的，如果按照中文设置降级则将导致降级后机器无法启动）。

四、重新设置后，不要做任何多余的事情，关闭你的PSP电源；如果有UMD光盘在光驱内请取出。

降级操作步骤：

一、这里不需要各位动手打包制作了，傻瓜包已经准备好了HEND和1.50的官方系统文件，可直接使用。

二、连接变压器、并保证PSP电池剩余电量在75%以上。

三、开机，不要做任何多余的事情，直接进入PHOTO菜单，浏览HEND目录。这时屏幕将先蓝后绿，然后返回PSP的桌面。（这一步还没有开始降级，请放心操作，如果失败重头再来。）

三、进入GAME目录，运行"idstoragechange"，待系统信息读取完成后会自动退出程序，并返回到PSP桌面。

四、返回桌面之后，进入GAME目录，运行降级程序（红色的图标，PSP Update ver X.YZ），然后等待程序运行结束。

五、降级结束后，程序会要求"press X to restart the psp"按X键重新启动PSP，请按下X键重启。

六、之后是熟悉蓝屏初始化画面，按O键重启并重新设定后，机器就成功降级为1.50了！

软件版本	v1.00
适用范围	PSP：2.71（TA-082主板）
htttp://pocket.levelup.cn/show.php?id=1931	

DH0.52模拟3.03系统直击

当Dark_AleX发布3.02OE系列之后，Devhook的作者Booster也按捺不住发布了Devhook的最新版，一举实现了3.03系统的模拟。

简明教程：

1.下载并安装傻瓜包。

2.运行GAME目录下的"PSAR Dumper V2B"，启动后按下X键开始生成3.03系统文件，完成后将会自动退出返回PSP桌面。

3.运行GAME目录下的DevHook v0.52。

4.于DevHook选单中选择"Firmware"，选择最后一项 "Setup firmware from PSAR dumper"。程序会自动将刚才生成的F0文件夹移到记忆棒的dh\303\下（不是刷机）。按O键开始进程，等待文字滚动结束，最后出现白文字时按任意键返回菜单。

5.在DevHook选单中将"固件设定"设置为"3.03"。

6.选择启动，开始进行3.03系统的模拟。

7.如果是第一次启动将出现蓝屏"需要系统初始化"的画面，这时只要按O键即可，系统将自动重启（此为初始化重启模拟以及重启模拟系统。）。

8.重启后会要求进行系统时间，语言等初始系统设置。

9.设置完成后，就进入3.03的PSP系统了！

软件版本	v0.52
适用范围	PSP1.50、2.71SE系列、3.02OE系列
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1940	

市场风向标

主持人：断腿蜘蛛

又是一个浪漫的圣诞节。可怜的蜘蛛却要在店里加班到12点半，WHY？WHY？WHY？我也想出去浪漫啊，就算自己一个人没办法浪漫，至少可以看别人浪漫啊。哎……算了，带着相当失落的心情一起进入本期的市场风向标吧。

市场综述

借着圣诞节的热潮，最近的市场又有了起色。当然，供货市场也发生了一些变化。至截稿日为止，2.71系统的PSP依旧断货，而豪华版PSP也于截稿日恢复供货。目前，黑色的PSP软降1.50豪华版的价格是1720元，价格和之前相同。而硬降（TA-082主板）的黑色/白色1.50豪华版PSP的价格是1640元，粉红色的价格是1550元（普通版）比起上期略有下降。（需要注意的是，豪华版和普通版的差价是170元，也就是说一套豪华版配件的价格是170元）讲完PSP主机后，再看看配件价格：目前，PSP用MSD2G高速组棒价格是260元，低速的价格是210元；4GB的组棒（低）价格是470元，比起上期，已经是全面下调了。反观2GB行棒方面，目前的价格也维持在500元左右，4GB行棒（蓝棒）的价格大约是1020元。引导盘方面，翻新引导盘价格是70元不变；全新的引导盘价格是105元；《FIFA06世界杯》全新游戏盘的价格是135元（仅此一款的价格）；打孔的《爆脑》、《天地之门》等UMD盘的价格是135元。这里蜘蛛还是建议大家购入正版的游戏盘或者打口盘比较实惠，毕竟价格上的差距不是很大，而且可以通过DH模拟到高版本直接进行游戏。

讲完PSP这半个月的整体情况后，我们来看看相对较为稳定的NDSL市场最近的状况如何。至截稿当日日，《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》已经放出ROM了（LU论坛上第二天就有刷钱补丁了-_-b），这款游戏对中国玩家来说有着绝大的杀伤力，笔者所在的店里这两天就有人因为这款游戏专门买一台NDSL回去的。同时，伴随着圣诞的来临，精致小巧的NDSL自然也成为情侣们增进感情的新鲜选择。

目前，美版NDSL的价格是1140元，包括白，蓝，粉红三种颜色。而黑色的价格非常高，目前已经涨到1200元（不过的确是很帅气的颜色啊）。而iDSL方面，目前只有白色和蓝色（珐琅青），价格为1160元。虽然价格和美版拉不开差距，但是凭着半年的保修，还是相当值得购买的（支持行货！）。我们再看看烧录卡方面：走销的依然是M3/G6L这两款SLOT2端口的烧录卡。目前M3L完整版价格是380元，专业版的价格是220元，G6L完整版依然是480元，专业版则是380元。和以前差距并不是很大。而SC方面，SCL震动版的价格是180元，SLC完整版的价格则是270元。DSLINK目前的价格大幅下调，仅200元就能购入，ACEKARD方面还是保持了高昂的价格，接近400元，而最近刚推出的EZ5，走的就是中端路线，目前市场上的价格为270元左右。说完烧录卡后，我们再一起来看看microSD卡方面，1GB的SanDisk microSD卡的价格是250元，KINGMAX的价格是240元，Kingston的价格则是230元左右，这里笔者还是推荐KINGMAX的microSD卡，速度方面是最为优秀的一款了。以上便是这半个月的市场走向，大家可以参考一下。现在进入我们的热力环节！

热力商品

最近市场上的新鲜货比以前少了，但是蜘蛛还是发现了几款，现在就一一介绍给大家。

PSP国产3600MAH内置电池

刚到货的时候蜘蛛就感到诧异，早在一年前就有人说过要研究这个东东，没想到真的在1年后见到了。从外包装上看来，也许大家都会觉得很不错，像那么回事。可是你要是拿起来就会发现，虽然容量比原装电池大了一倍，可是体积也大了一倍！虽然厂商附赠了一个专用的电池盖做为善后工作，可是我相信广大玩家也不会接受这样不成熟的产品吧？目前这块3600MAH电池的价格是80元。如何取舍就看大家自己了。我还是推荐大家购买酷豹的9800MAH外挂式电池，既好用，又可以随时取下，方便携带！

接下来介绍的商品跟日本国民级的某作品有关，突然发现最近很多东西都挂着国民级的头衔了……



▲PSP国产3600MAH内置电池

MS-06S扎古包



大家看到图片就应该知道，这个是日本国民级机器人动画《高达》系列在PSP上的周边——原装高达扎古包！男性专用！（还记得那句话吗：是男人就开扎古！）精致的纸盒里我们可以看到包包安静的躺在里面，就像一架扎古躺在运输车里一样，而表面红色的吉翁军LOGO配合上黑色的底色更是让人为之一震！当然，我们的PSP可以很舒适的躺在包包里面而不用担心会被拉链刮伤，但是整个包比较薄，因此要注意不要碰伤心爱的PSP就好，包的内部也很整洁，完全没有多余的线头，制作工艺相当精良。名厂出品，必属精品！这个包国内价格为110元。高达FANS们可以考虑入手了！至少蜘蛛已经入手了……

PSP蛇形支架

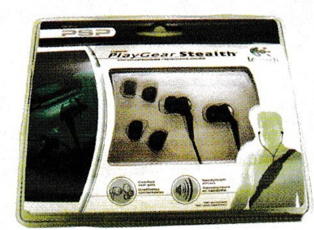
这绝对是PSP目前为止最奇怪的商品，说是蛇形架可是却不能弯曲。采用硬质塑料为材质，配合吸盘以及可变式架构，可以直立放置，也可以横向放置，和PSP连接的部分有可以扣住的部分，但是扣上去还是摇摇晃晃的，不过总体来说还算是一款不过不失的商品。可以在自己家里定点使用，看电影什么的都比较方便，只是，不知道有多少玩家敢把自己的PSP挂的这么高？有想要购入的朋友要考虑一下了。目前市场上的价格是70元。



劣质商品

PSP仿冒罗技神音耳机

这款国内制造的神音耳机又是一个典型的仿制品。和大多仿制品一样，都是做到形似神不似。虽然外观上看来和罗技的神音耳机同样精致，可是实际使用的时候会发现，赠送的3个SIZE的耳套没有一个能让蜘蛛满意，因为采用劣质橡胶制作，因此戴上后并不舒服，戴久了还会疼痛不已。而耳机最重要的音效方面更是前无古人，后无来者！可以说地摊上随便一款收音机送的耳机都比这个清晰耐听！这种不负责任的态度实在是让人气愤！



蜘蛛寄语：做了这么多期栏目，放上不少商品的介绍，大家想必也明白了，国内厂商走的那种廉价路线渐渐已经不再成为主流了，所谓“做法可以抄袭，但是创意无法复制”就是这个意思。希望国内厂商能把一把质量关，以便能获得我们玩家们更多的认可！而下期开始蜘蛛也将视线转移到一些原装商品上来！尽量让大家不用花冤枉钱就能买到真正实用的东西！同时，最近市场上出现了一批新的仿原装耳机线控，这批货物吸取了之前的经验，在线控的背后已经加上了原装货才有的两排英文。但是在最下方还是少刷了“PSP-120”的字样，大家购买PSP豪华版的时候一定要注意鉴别一下真伪，否则出了店门后想要再回来换，基本就是不可能的事了。

以上商品均为厦门快乐多电玩提供！

休闲8 Fashion bar

Happy new year!

生活如何才能变得更有乐趣呢？当然每个人对生活乐趣的理解不一样，但生活的创意空间是无限的，只要你从周围的细节着手。可以拥有自己喜欢的个性数码产品、收藏喜欢的CD、一些经典的电影DVD及海报、模型手办、游戏等，都会令你生活的方式更加丰富，偶尔的一点小创意更会为其添姿加色。本期休闲吧流行服饰栏目就为大家献上一位强人把鞋子DIY成恶魔脸的全过程，是否看得心动了呢！是否也想在收藏柜里放一件自己DIY作品呢！

希望在新的一年里，休闲吧能让你的生活变得丰富多彩。

Breath



新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

超人闹钟 >>>

冬天最令人痛苦的事莫过于爬出温暖的被窝，因此有一个好用的闹钟就显得格外重要，而这款超人闹钟则是超人FANS们的首选。它不仅能够以经典的超人音乐叫你起床，还能够将时间和超人标志一起投影到天花板上，让你早上一睁眼就有穿上红内裤起飞的冲动。超人闹钟售价约155RMB。





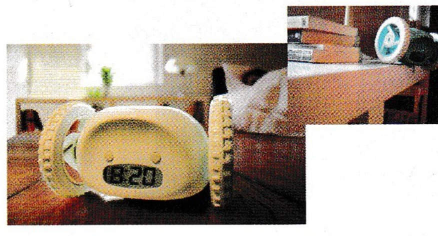
复古的沙漏手表 >>>

年轻设计师 Pavel Balykin 凭借着丰富的想象力将沙漏融入手表，并且凭借这款概念手表一举获得“red dot 2006”的最佳设计概念奖。这款名为“sand + time watch”的概念表是结合科技与复古混搭的产物，你找不到任何指针，它完全利用 LED 屏幕将沙漏流逝的情况模拟出来。您也许会问这样怎样来辨别时间？你只要按一下它的显示切换键就可以看到显示时间的数字了……



会跑的闹钟 >>>

如果说超人闹钟对你完全没有吸引力的话，那么你不妨试试这个会一边叫一边跑的可爱小家伙。当闹铃响起后它就会以每小时不知道多少公里的速度在屋内乱跑，你别想像以前那样闭着眼伸出一只胳膊阻止闹钟那烦躁的叫喊声，而且你不得不快点儿爬起来除非你想钻到床底下寻找它的踪迹。这款闹钟可以在60cm的高度落下平安无事，售价约400RMB。



会飞的闹钟 >>>

什么？前面那个会跑得闹钟还是无法叫醒你？真是懒得可以了……好吧，试试这件最终武器——会飞的闹钟。闹铃响起后这只闹钟将立即起飞，并像只苍蝇一样在屋子里面嗡嗡的四处乱撞，如果你不马上起床抓住它，它就会飞出窗户去叫邻居起床。如果你的运气不佳，它还可能在飞行中失去电力并直接降落在你的脸上……就算你立刻起床想要抓住它也要费一番工夫，但愿你家里的天花板不是很高。



1月MP3推荐/三星 YP-K5 >>>

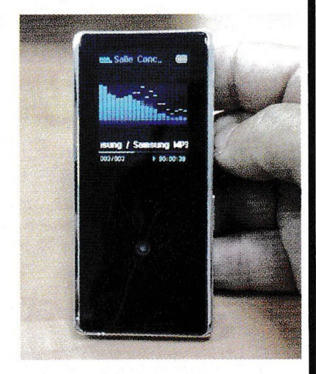
三星的“MP3机皇”YP-K5上市不久，在市场上受欢迎的程度已经不低。很多买家看中它细腻的做工、概念前卫的滑盖音箱设计、光滑的有机玻璃顶盖和轻触式按键。三星K5采用了一块1.71英寸的彩色OLED屏幕，对于显示MP3信息来说足够；整机外形尺寸为98mm×47.5mm×18.1mm，重量控制在106g，跟大部分手机的重量和把握感相近。除了音乐播放之外，三星K5还内置了FM收音、图片浏览和闹钟三个功能，其中音乐支持MP3/WMA/ASF三种格式，图片浏览在OLED屏幕上表现一般，而闹钟非常体贴，拥有每天、仅一次、周六周日、周一至周六、周一至周五多种选择。机器的电池续航能力也非常不错，强过2GB的iPod和SONY的S系列。如果你对这款机器的厚度不介意，那么它还是很值得购买的。

（RMB1899 / 2GB，已上市）



比iPod nano还薄？/三星 YP-K3

如果你不满意内置音箱的三星YP-K5的厚度，那么就来看看这款K3吧：前不久刚刚确定了三星即将推出超薄K3的消息，目前国外网站刚刚泄露了两张三星K3的真机图片，看上去比nano的6.5mm只薄不厚。从泄露的图片上来看，K3的功能和操作应该与K5相当，喜欢K5的外形，但又不太喜欢厚重机身的朋友，这款超薄K3可谓不二之选。为了在市场上迅速反击对抗苹果，根据网站上的推断相信这款K3应该会在一到两个月内上市。



全球最贵最丑的手机 >>>

Vertu从很久前就让我们明白，奢侈品不一定是美丽动人的。不过，如果说以前的Vertu手机还能用“低调平常”来形容的话，Vertu刚刚推出的签名版Cobra手机就有些颇不受欢迎，它甚至被国外网站评为全球最丑的高端手机。这款Vertu Cobra手机耗费了439颗红宝石并加以白金面板，全球仅限量发行8台，售价310000美金。太贵？没关系Vertu还按惯例推出了“廉价版”，售价115000美金，全球限量生产26台。



边玩溜溜球边充电的手机 >>>

除了燃料电池以外，在手机供电的发展上还能有什么突破呢？由法国ModeLab所设计的这款“YoYo”概念手机，就可以通过太阳能电池和人们的晃动来为手机本身创造电力。“YoYo”手机还有一个名为“U-Turn”的充电方法，借由键盘的开关来产生电力，不过想要为其补充一天的电量你要抽风似的不停的晃动你的手臂。

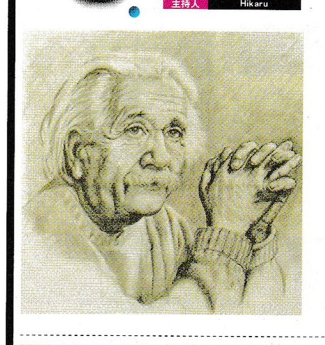


城寨书房 主持人 Hikaru

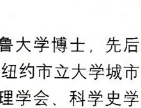
爱因斯坦在中国

作者：[美]胡大年

出版社：上海科技教育出版社



说道胡大年可能有些读者会有耳闻。胡大年是美国耶鲁大学博士，先后任教于马萨诸塞大学和马里兰州的州立摩根大学，现为美国纽约市立大学城市学院历史系及亚洲研究项目助理教授。同时他还是美国物理学会、科学史学会、亚洲研究学会及中国科学技术史学会的会员。这本书由作者在其博士论文的基础上改写而成（是不是有点发怵了），是第一部论述中国接纳爱因斯坦及其相对论历程的专著。爱因斯坦及其相对论，在世界范围内有着广泛而深远的影响。书中以大量的原始文献和史料为基础，揭示了爱因斯坦及其相对论在中国传播的曲折历程，探讨了中国吸收相对论的特点，分析了1917—1979的60余年间，中国公众表现出的对爱因斯坦和相对论几种截然不同的态度及其转变原因。这本书还收录了惟一一张爱因斯坦在上海的图片。对自然科学有兴趣的读者，相信这本书会让你受益。



China and Albert Einstein

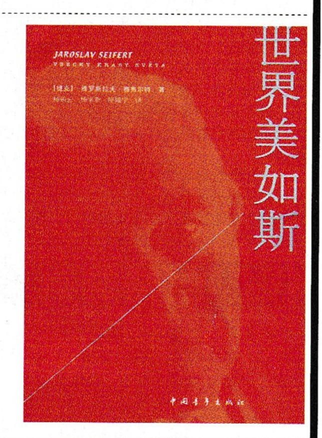
爱因斯坦在中国

世界美如斯

作者：[捷克]赛弗尔特

出版社：中国青年出版社

这是2006年中国《中华读书报》评选出的百部好书之一。这本书是捷克著名诗人、一九八四年诺贝尔文学奖获得者雅罗斯拉夫·赛弗尔特晚年撰写的回忆录。这本书的内容是故事与回忆，诗人在这里没有采用一般回忆录按生活经历依次叙述的写法，而是通过一则则小故事缅怀他漫长一生中所遇到的一些人和事，记叙了一些见闻和感受。本书既是回忆录也是优美的散文作品，出于一位抒情诗人之手的散文作品。书目杂志对雅罗斯拉夫·赛弗尔特及其作品的评价是：赛弗尔特的三大主题是女人、艺术和故乡之美。尽管他对女人永恒的迷恋，被认为是他最充沛有力、令人愉悦的主题，然而他永远能在一首诗里各具特色地描绘出三者之美。如果济慈能活到老，说不定也能成为像他这样的一位诗人。每个人都有属于自己的回忆，但对待回忆的素描却可映衬出不同的心灵。这是一本温暖、美丽的回忆录。





音乐茶座 主持人 玛鲁斯

流行音乐豆知识

速度金属 (Speed Metal)

"速度"为其标榜的主要特色，通常速度金属的音乐较具旋律性，主唱歌词咬字较清楚，吉他间奏富旋律性且快速而流畅；速度金属乐队的乐手们都拥有纯熟高超的乐器演奏技巧。

上世纪80年代早期，速度金属成为美国地下音乐中最受欢迎的重金属形式。作为英国重金属新浪潮与硬核朋克的交叉，速度金属极其地迅速，极具研磨性，而且对技术有着很高的要求——因为乐队一方面要演奏得很快，一方面又要使弹奏准确而干净。从这个意义上讲，速度金属一直都保持了它金属根源的真实性。但是它从硬核那里借鉴来的元素——疯狂而快速的节奏，和反叛的自己动手的精神——却是同样重要的，因为它们不仅使乐队拥有了一种独特的音乐手法，还使他们在圈子外的大批年轻人中树立了一种极富魅力的形象。因为它是如此激烈，对技术的要求又颇高，速度金属很快就转化为了鞭挞金属，因为后者在节拍、音乐套路、乐器技巧上有更大的发展空间。在Metallica、Megadeth、Anthrax和Slayer引领下的金属乐队的新浪潮与那些在上世纪80年代统治了排行榜的流行导向的金属乐队是站在直接对立的立场上的，但他们仍得以在没有主流媒体、广播、音乐电视的支持的情况下，成功的培养了一批狂热而忠实的追随者，并最终使他们的唱片达到了白金销量。

Mr.Children是日本老牌的摇滚乐团了，成员有4人，包括主音樱井和寿、吉他手田原健一、贝斯手中川敬辅，和鼓手铃木英哉。乐团最初成形于1988年，1989年1月1日改名Mr.Children，并于1992年5月10日发表《EVERYTHING》专辑正式出道。Mr.Children的专辑和单曲作品单是在日本国内，大都能拥有百万销量。其中10张单曲作品占史上总销量第二位，仅次于B'z的15张单曲；另有9张专辑作品突破百万销量，仅次于B'z的18张和Dreams Come True的10张。

受上世纪60至70年代披头士和滚石乐队等乐团的曲风影响，Mr.Children自身的作品主要揉合了流行曲和经典摇滚的特色。他们也经常试验不同的音乐风格，让作品得以变化多端。除了不同形式的摇滚之外，他们也尝试过爵士乐、蓝调、民谣、舞曲等音乐。在歌词内容上，Mr.Children与一般专注在男女情爱上的流行音乐歌手、团体不同，除了一般的爱情主题外，他们也经常利用歌曲抒发他们对社会、家庭、亲情与友情等方面事物的观感，除此之外，该团素来也以歌词中大量使用不属于日文常用汉字的冷僻词汇而闻名。

而这张单曲集《标记》则是日本电视NTV2006年秋季的主打日剧《14岁的妈妈》的主题曲，Mr.Children经常会这样发片，先在电视剧或者广告中宣传自己的歌曲，接下来再行单独发售。

（本期levelup音乐台收录主打单曲《标记》）

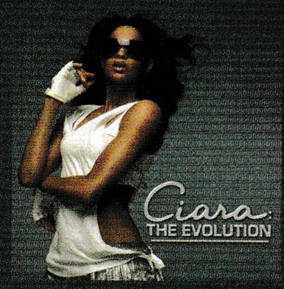


◆专辑：标记

◆演唱：Mr.Children

◆发行时间：2006年11月15日

◆Oricon 2006年12月18日～2006年12月24日单曲排名：第2位



◆专辑：Ciara: The Evolution

◆演唱：Ciara

◆发行时间：2006年12月05日

◆Billboard 2006年12月15日～2006年12月21日排名：第1位

在个人处女作《Goodies》问世两年之后，年仅21岁的R&B美少女齐亚拉（Ciara）带来了她的第二张个人专辑《Ciara：The Evolution》。在美国一经上市，这张《Ciara：The Evolution》就大受歌迷欢迎，首周即以33万8千张的单周销量获得了Billboard 200专辑榜的冠军。值得一提的是，这张专辑不仅创造了他个人专辑单周销量的最高纪录，而且还是她在Billboard 200专辑榜中的首次夺冠。两年前，在个人畅销单曲《Goodies》面世之后，年仅19岁的Ciara便开始拥有大批歌迷。此后，她不仅逐渐成了Billboard排行榜中的常客，更是依靠出色的表现被称为"Crunk&B"音乐的一姐。在这张名为"进化"的新专辑中，无论是外表还是唱功都比两年前更加成熟的Ciara使用了一些类似Janet Jackson早期风格的老式R&B节奏，而她在本张专辑一些歌曲中的唱腔则被认为与另一位当红的R&B女星，今年表现并不出众的巧克力美人Beyonce有几分相似。无论是与著名说唱歌手Lil Jon合作的单曲《That's Right》还是旋律非常上口的《Like A Boy》都有实力在R&B单曲榜中创造佳绩，而通过这张专辑中的几段Interlude，歌迷们还可以了解到生活中的Ciara对"跳舞"以及"时尚"的看法。

也许会有人认为如今的Ciara与两年前发行首张专辑时相比进步并不大，但就像本张专辑中最后一首歌的名字一样，Ciara找到了一条非常适合她的道路。通过这张专辑，我们可以肯定的是，Ciara已经从两年前那个初出茅庐的新人"进化"成了今年美国R&B乐坛表现最为出色的R&B女歌手之一。

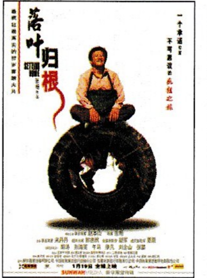
（本期levelup音乐台收录主打曲目《I Found Myself》）



电影小术语

ANTIHERO：反英雄，电影、戏剧或小说中的一种角色类型。他们富有同情心，但以非英雄的形象出现，通常对社会、政治和道德采取冷漠、愤怒和不在乎的态度。《毕业生》（1967年）中的达斯汀·霍夫曼和《安妮霍尔》（1975年）中的伍迪·艾伦，是现代喜剧中反英雄典型。

[落叶归根]

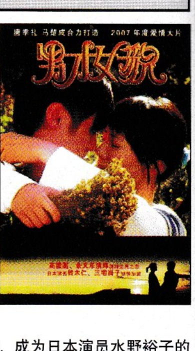


上映日期：2007年01月10日
类　　别：剧情
导　　演：张杨
主　　演：赵本山、宋丹丹、郭德纲、孙海英、午马
　　　　　刘金山、胡军、郭涛、夏雨、廖凡、张笛
发　　行：新华展望传媒

老赵是个五十多岁的农民，他南下到深圳打工，却因为好友老王死在工地上，决定展开回乡安葬老王之旅。他先把老王伪装成醉鬼，混上了长途车，却不幸在途中遇上劫匪，因为誓死保护老王的补偿金，赢得了劫匪敬重之余，但他暴露了老王的尸体，结果反而给乘客赶下了车。紧接着老赵一路上拦车、住店、被偷，为解决钱的问题他把老王装成乞丐，为解决吃饭的问题他到别人的葬礼哭丧，为掩盖尸斑，他请妓女为老王化妆……一路上，老赵遇到形形色色的中国人。家乡在望之际，他遇上泥石流，只能靠意志力战胜大自然。老赵被村民捧为英雄，在医院中苏醒后，发现自己上了电视，但他要做的第一件事，还是用非常规办法，把老王的尸体偷回来。小酒馆里，大醉的老赵向老王抱怨生活艰辛、身体衰竭，他极害怕自己客死他乡。同样大醉的老王对他说："你死了，我就是背也要把你背回家乡。"

本片除去赵本山、更有更多国内知名演员甘当绿叶陪衬，生动地演出了这一场人生百态。由其是赵本山在《落叶归根》中，表演朴实无华，非常准确地拿捏住了人物性格，片中老赵那种对承诺的看重，一条道走到西的精神让人动容。看过《洗澡》的影迷们应该对导演张杨不会陌生，而这次的《落叶归根》就将再次让你们震撼。

[男才女貌]



上映日期：2007年01月09日
类　　别：爱情
导　　演：马楚成
主　　演：高圆圆、余文乐、铃木仁
　　　　　王珏、三宅尚子
发　　行：北大星光集团

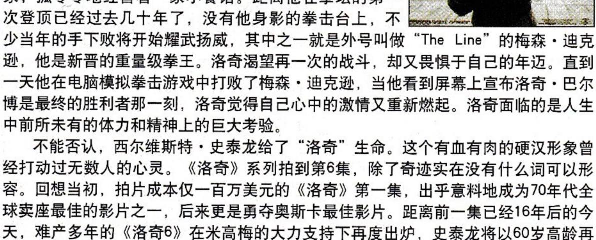
幽美的古城小镇，幼儿园教师小悠带领小朋友们列队穿过马路。执勤交警杨乐一边指挥交通，一边目送着他们，心里为能够见到小悠而兴奋不已。正当美好的爱情开始萌动的时候，杨乐却意外地从朋友处得知，小悠是一个有听说障碍的聋哑人……

大学生福田诚是杨乐同父异母的弟弟，经副导演介绍，成为日本演员水野裕子的翻译。两人的感情在异国小镇滋生、发展起来。随着电影关机的日子越来越近，裕子即将离开中国返回日本……杨乐能否最终与小悠跨过障碍携手一生？大明星水野裕子能否放弃名利和福田诚走到一起？他们的爱情结局是喜还是悲？影片用唯美、浪漫的镜头语言展现出两段不同寻常的爱情历程。

出自香港著名导演马楚成之手的《男才女貌》，延续了其一贯的浪漫爱情电影风格，而这样的浪漫也让现场脆弱的女记者们一次次被触动。即使是简单的温馨，甚至再普通不过的场景，两个人一起拍DV、坐着摇椅等天亮的镜头都让人有想哭的感动。虽然讲述的是小城小事，但是其中静静流淌的爱是不寻常的，寻常普通的主人公，却给观众讲述了那不寻常的爱情故事，把观众带进了遥远的古城，远离尘世爱与相守的故事中。



[洛奇6]



上映日期：2006年12月20日
类　　别：动作/冒险/剧情
导　　演：西尔维斯特·史泰龙
配　　音：西尔维斯特·史泰龙、伯特·扬、
　　　　　米洛·温缇米格丽娅、安东尼奥·塔维
发　　行：米高梅

洛奇·巴尔博，当年的重量级拳王，如今已经退休在家，孤零零地经营着一家小餐馆。距离他在拳坛的第一次登顶已经过去几十年了，没有他身影的拳击台上，不少当年的手下败将开始耀武扬威，其中之一就是外号叫做"The Line"的梅森·迪克逊，他是新晋的重量级拳王。洛奇渴望再一次的战斗，却又畏惧于自己的年迈。直到一天他在电脑模拟拳击游戏中打败了梅森·迪克逊，当他看到屏幕上宣布洛奇·巴尔博是最终的胜利者那一刻，洛奇觉得自己心中的激情又重新燃起。洛奇面临的是人生中前所未有的体力和精神上的巨大考验。

不能否认，西尔维斯特·史泰龙给了"洛奇"生命。这个有血有肉的硬汉形象曾经打动过无数人的心灵。《洛奇》系列拍到第6集，除了奇迹实在没有什么词可以形容。回想当初，拍片成本仅一百万美元的《洛奇》第一集，出乎意料地成为70年代全球卖座最佳的影片之一，后来更是勇夺奥斯卡最佳影片。距离前一集已经16年后的今天，难产多年的《洛奇6》在米高梅的大力支持下再度出炉，史泰龙将以60岁高龄再战拳坛，希望能够打动你。

[博物馆之夜]

上映日期：2006年12月22日
类　　别：喜剧/奇幻/家庭/动作
导　　演：肖恩·利维
主　　演：本·斯蒂勒、罗宾·威廉姆斯
　　　　　卡拉·古奇诺、金姆·瑞维
发　　行：20世纪福克斯

拉里·达利是个好人，缺点就是太爱做梦。尽管他自出生以来就没有走运过，生性乐观的拉里仍然相信他命中注定是为了做大事而生。但是，就当拉里还没想明白到底这些大事有多大的时候，就必须去面对生活中突然出现的一个重大问题——自从他接到了一个自然历史博物馆巡夜保安的工作之后，奇异又可怕的事情就开始发生了。每天晚上博物馆中的各类模型都要活过来，然后把拉里折磨得痛不欲生……

本片的设计感觉上跟观众们所熟悉喜爱的奇幻冒险类喜剧片《勇敢者的游戏》有些相似，不过本片的内容要丰富得多，角斗士、玛雅人、尼安德特人、匈奴王、猴子、鲨鱼、木乃伊……简直一盘娱乐大杂烩。

本·斯蒂勒在好莱坞喜剧届的青年力量中间排得上前五名的交椅，尤其是《拜见岳父大人》的过亿票房让他积攒了足够的口碑。小本又通过自己良好的人际关系拉来良师益友罗宾·威廉姆斯片中助阵，饰演救苦救难的老罗斯福总统，同时还有欧文·威尔逊闪亮客串西部牛仔，博物馆内一时笑星云集，眼花缭乱。

北美TOP5周末票房排行榜

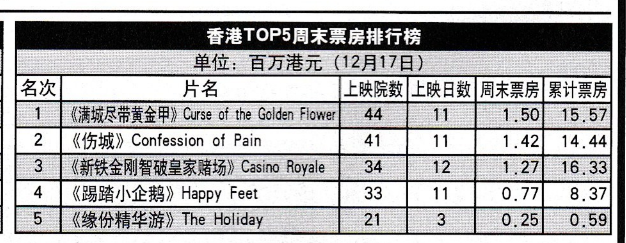
单位：百万美元（12月29日—12月31日）

名次	片名	上映周数	周末票房	累计票房
1	《博物馆之夜》Night at the Museum	2	37.800	116.855
2	《当幸福来敲门》The Pursuit of Happyness	3	19.300	98.346
3	《追梦女郎》Dreamgirls	4	15.500	38.464
4	《夏洛特的网》Charlotte's Web	3	12.000	52.858
5	《洛奇6》Rocky Balboa	2	11.350	48.822

香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（12月17日）

名次	片名	上映院数	上映日数	周末票房	累计票房
1	《满城尽带黄金甲》Curse of the Golden Flower	44	11	1.50	15.57
2	《伤城》Confession of Pain	41	11	1.42	14.44
3	《新铁金刚智破皇家赌场》Casino Royale	34	12	1.27	16.33
4	《踢踏小企鹅》Happy Feet	33	11	0.77	8.37
5	《缘份精华游》The Holiday	21	3	0.25	0.59



点评 《博物馆之夜》追加83家影院后比圣诞周末增长近24%，在3768家院线进账约3780万美元的周末票房，单馆平均值也上升至1万美元左右。自22日上映以来，该片累计收割1.16亿美元，走势异常生猛。再看蝉联榜眼的《当幸福来敲门》，在2870家电影院收入近1930万美元的周末票房，比前一周回升约30%。威尔·史密斯足够使人"毛骨悚然"的票房号召力，已助本片累计攫金9800万美元，按此趋势显然不止是突破1亿美元大关的问题。借着"黑皮肤全明星阵容"与金球奖多项提名的双重炒作点同时引爆的《追梦女郎》，本周终于结束3家影院点映的袖珍规模，扩大开画范围至852家院线，三日抢收近1550万美元。全家共赏的两部佳作《夏洛特的网》、《欢乐大脚》较之前一周各自回升约59%、51%，显示出童话改编作与CG动画片在贺岁节日期间的顽强生命力。在回升大潮中惟一下降的《洛奇6》已笑望7000万美元的底线，对一部制作成本仅2400万美元且事前无人看好的续集而言，俨然巨大成功。

点评 香港的年末票房之战在《黄金甲》与《伤城》之间展开，几番交手后可谓平分秋色，目前《黄金甲》稍胜一筹。《满城尽带黄金甲》被25日出版的《时代》杂志选为年度十大佳片，首先就在内地开出了破《泰坦尼克号》纪录的近亿首周票房成绩，目前累计已经逼近2亿人民币关卡。香港在2006年12月21日上映该片，当天就以107万元港币领先其他同档上映的强片。此外，2006年度十大佳片中，《满城尽带黄金甲》在好莱坞大片林立的状况下脱颖而出，成为惟一入选的亚洲片。周润发、巩俐两位国际级演员的表现更是获得两位影评的赞赏，张艺谋的功力同样也获得该杂志的肯定。而屈居第二位的《伤城》毫不示弱，拥有梁朝伟、金城武和舒淇这样香港本土出品且极具号召力的演员，讲述的也是贴近香港年轻人生活的都市故事，香港上映可谓坐拥主场优势。香港观众中年轻人占很大比重，《伤城》的题材比较贴近他们的日常生活，主演也更有亲和力。两片打成平手并不意外，最终谁将胜出，且看今年一月的表现。



变废为宝——恶魔之鞋

你是如何处理你不要再穿的旅游鞋的？直接丢掉？还是把它遗弃在角落里积灰？或是让它沦为你家猫狗口中的撕咬物？这些处理方式也未免太没有创意了，而且对于为你服务了这么久的鞋来说也确实有点可怜。那么这期的流行服饰，雪风就向各位读者大人介绍一位达人是如何变废为宝——将普通的旅游鞋变为恶魔的过程。经过这位达人的巧手改装之后，一只普通的旅游鞋竟然成为了一件颇为另类的艺术品。这款DIY的鞋栩栩如生地再现了恶魔的脸，充满奇幻与怪诞的气氛。绝对是彰现自我个性的好物哦。

首先，自然是要准备一双旅游鞋，颜色无所谓，因为后期还需要喷漆的。其次，需要用软陶在鞋面上塑造出恶魔脸部的皮肤褶皱。纹路的处理要格外用心，毕竟这可是关系到"某个家伙"的脸呢。另外，还需要为鞋子装上压克力的眼球和假牙，这些眼球和假牙的玩具都可以在小商品的批发市场买到。以上几部完成之后就要进入很关键的喷漆着色步骤了。在喷漆之前需要先将眼球用塑料纸包裹住，防止漆喷到上面影响美观。先用白色的漆将鞋子整个喷一遍，作为底色。其次就是用喷枪为细节处着色了。这个步骤需要很大的耐心和创造力，尽可能的将你心中恶魔的形象用喷枪描绘出来吧。最后只需要把喷好色的鞋子放在通风处吹干。并把覆盖在眼球上的塑料纸摘掉就OK了。

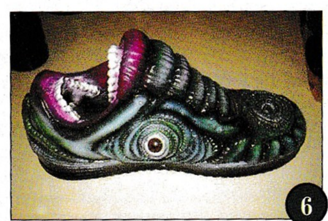
















近几年，各式烧烤逐渐在各大城市蔓延开来，巴西烧烤、韩国烧烤等品种齐全，目不暇接。尤其是冬季来临，又是逢年过节，朋友聚会绝对少不了烧烤这项主题。虽然明知烧烤对身体健康是有害的，但还是依然无法抵抗这种熏烤食物的独特滋味的诱惑。如何减少烧烤带来的危害必然成为大家普遍关心的问题，那就赶快进入本期特别为大家提供的健康饮食话题——健康烧烤。

烧烤入门：食物多元化

烧烤要吃得健康，首先要懂得如何选择食物。一提到烧烤，大家脑中普遍闪过的第一主题永远都是肉类，这些肉类一般都具有相当充足的热量，热量过多会导致体内脂肪增加，血脂增高。拿烤鸡翅来说，一对鸡全翅，就具有150卡的热量，通常一次烧烤中吃上四、五只，就已经摄取了600卡，相当于两大碗饭，不能不提防，如果要品尝烤鸡香味，鸡扒或鸡柳是较好的代替品。又如较受欢迎的烤香肠，由于香肠中含有大量的肥肉及内脏，同时人造色素多等因素，导致热量偏大，一条普通的鸡肉肠，热量就有90卡，而近年较受欢迎的芝士肠，一小根更达115卡之多。选择肉类时，不妨多选吃海鲜类，包括蟹、虾、带子、鱼等，美味非常。

其实在烧烤中，五谷、蔬菜烧起来同样有滋味，玉米、番薯、辣椒、西兰花、西红柿、金针菇都是不错的选择。蔬菜类健康烧烤的首选是玉米，其不但金黄美味，又易饱肚。此外，番薯也是不错的选择，含丰富的纤维素，有益肠脏。

虽然食物多元化有利于营养平衡，但烧烤还必须注意控制进食量，不要超量进食。

烧烤推荐：柠檬汁

烤肉时所产生的苯并芘是公认的强致癌物，它会在人体内长期积聚，对人的肠胃、肝脏造成损伤，容易导致胃癌、肝癌及胰腺肿瘤。对女性来说，常吃烤肉还容易患乳腺癌。不过，如果你实在难以戒口，不妨把新鲜的柠檬汁洒在烤肉上，就能解除部分致癌物质的毒性。柠檬富含维生素C、柠檬酸、苹果酸以及奎宁酸等有机酸，还有丰富的橙皮甙、柚皮甙、圣草次甙等黄酮甙类物质，这些都能抑制致癌物对身体的侵害作用，有效地分解、中和致癌物，使之转化为无毒物质，还能抑制促进癌细胞生长的各种酶的活性，使其失去作用。此外，将柠檬汁淋在烤肉上，还能帮助肉类释放其自身的香味，使烤出的肉更鲜嫩美味。

烤肉涂柠檬汁有两种方法：一是将柠檬皮研成碎末，混合在烤肉酱中，涂抹在肉上。烤肉时间不宜过长，因为致癌物质在烧烤十几分钟后就会产生，因此，在能烤熟的前提下，时间越短越好。二是烤制期间，按纹理在肉上不断涂抹柠檬汁，吃之前最好也滴几滴柠檬汁。需要提醒的是，如果用锡箔纸包裹着肉烧烤，切勿在肉上淋柠檬汁，因为锡箔纸属于金属物质，与酸性物质接触，经过高温会产生一定的化学反应，生成对人有害的致癌物质。

烧烤助手：锡纸、刀叉、剪刀

肉类在高温下直接燃烧，被分解的脂肪滴于炭上，再与肉类蛋白质结合，就会产生一种叫苯并芘的致癌物，有机会黏附食物上，故建议大家只将部分食物作烧烤，而另外的可尝试"反传统"方法，将食物用锡纸包裹后才加热，便能将致癌机会大大减低。

此外，刀叉、剪刀等亦是重要"助手"。烧烤时，三五知己一边闲话家常，一边烧烤，一不提防，半条香肠烧焦了，烧焦部分含致癌物，总不能放进肚子，但又不想浪费，就可以利用剪刀剪去烧焦部分，同时剪刀也可用来剪去肉食的肥油，一举两得。

以锡纸包裹蔬菜加热，又健康，又能减少致癌物质的产生。

烧烤注意1：小心甜蜜陷阱

尤其在户外烧烤时，通常大家都会准备一些蜜糖，涂抹在食物上，这样可以增加食物的美味，又不易把食物烤糊，但往往总是因为添加过量蜜糖导致人体摄取热量大大增加，要知道每勺的蜜糖里都含有65卡的热量。其实想增添食物鲜味，又想获得健康，在食物表层涂抹一次蜜糖便已足够，其后不妨选用黑椒粉、芥辣等天然调味品，以增加食物的野味。

烧烤注意2：远离路边烧烤

由于经营的不正规化，路边烧烤一直是烧烤饮食的一大隐患。为节约成本，大量路边烧烤档使用的鸡腿、鸡翅等原料大部分是来自未经检验检疫的进口"问题肉"，而烧烤用的辣椒粉配料添加色素、食用油多使用潲水油等也严重危害着人体的健康。虽然正规经营店的价格偏高，但为了大家的身体健康，还请尽可能地远离这些路边烧烤价"廉"物"美"的诱惑。

最后注意事项：烧烤食物不宜多吃！

纵然上面提到了烧烤过程中必须注意的几大环节，但由于这样那样的原因，烧烤都不可能保证绝对的健康，我们所能做到的仅仅是极其有限的避免烧烤过程中的"误操作"。在"风情万种"的烧烤食物面前，我们一定要学会控制、控制、再控制。





都忙着做年终总结呢，网民也不例外，在过去的一年你身体胖了吗？发帖被删过吗？网恋了吗？网络知识丰富了吗？在看文章的同时，也不妨总结一下自己的吧。前几天地震带来的损失是不可估量的，其中最大的影响就在断网上，本期的WebShow专题就来看看离开互联网的日子是什么样的。最后由jakye1985带来的《消逝的童年》，有不少珍贵的玩具照片，也来找一找你的童年吧。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

学生星座十类





第一类.圣人型
对应星座：摩羯座
学名：模范学生；俗名：好学生；浑名：书呆子（其他别号无数，不及备载……）
特徵：上课笔记，照单全录之乎者也，决不遗漏
功能：考前总笔记出处
座右铭：一笔走遍天下
出没地点：80%以上出现在一至三排，讲桌前面
理想职业：拾破烂

第二类.标准型
对应星座：巨蟹座
学名：专业学生
特徵：上课浑浑噩噩，下课快快乐乐
功能：保持班级人数，维护师长尊严
座右铭：有笔记就抄，有考试就考
出没地点：幅员辽阔
理想职业：公务员

第三类.一心N用型
学名：地下学生
对应星座：双子座
特徵：状似用功，实藏玄机，举头有老师，低头别洞天
功能：磨练老师耐心
座右铭：一寸光阴一寸金
出没地点：依段数高明分布，原则以技术高者为前。
理想职业：编辑

第四类.老僧入定型
学名：标本学生
对应星座：水瓶座
特徵：下棋高手，钓鱼能人，魔音贯耳，不动其心……
功能：维护教室安宁……（打呼噜者除外）
座右铭：以不应变万变
出没地点：分布广泛，90%为间歇性发作
理想职业：巫婆神汉

第五类.灵魂出窍型
学名：超能力学生
对应星座：双鱼座
特徵：神游太虚，来去自如，偶而傻笑，自得其乐
功能：寻找中……
座右铭：无入而不自得
出没地点：呈点状分布，82%散布中间
理想职业：精神病院住户

第六类.穿梭自如型
学名：业余学生
对应星座：射手座
特徵：有缘身在同班中，不识其人真面目?
功能：消耗剩余之公假单!
座右铭：来无影，去无踪，神龙见首不见尾
出没地点：……（有他的座位吗？）
理想职业：间谍

第七类.稳如泰山型
学名：霸王学生
对应星座：狮子座、白羊座
特徵：画地为王，地盘稳固，横行霸道，目中无师……
功能：加速老师血液循环
座右铭：只要我喜欢，有什么不可以!
出没地点：最后一排
理想职业：山寨寨主

第八类.无聊乱问型
学名：问题学生，又名：爱迪生
对应星座：处女座
特徵：懂也问，不懂也问
功能：训练师，长口才
座右铭：知之为不知，不知为不知，是知也。
出没地点：人数稀少，多具惯常性发作倾向
理想职业：国家机关

第九类.自言自语型
学名：自闭学生
对应星座：金牛座、天蝎座 特徵：絮语繁杂，叨叨不休（严重者手舞足蹈，不能自已……）
功能：增加上课情绪
座右铭：老师说，我也说，老师不说，我还是说
出没地点：星状分布
理想职业：广播人

第十类.无辜倒楣型
学名：无辜学生，又名：衰鬼
对应星座：天秤座
特徵：因迟到没位子，被迫坐在前面对老师傻笑。
功能：不致于全班阵亡，使老师没面子?
座右铭：我下一次一定不迟到了!
出没地点：前面三排
理想职业：医院护工

三国名人如何取暖

话说公元某年，气候异常，大江南北均寒冷无比，百姓取暖问题成了魏、蜀、吴三国要抓的头等大事。为此，三国同时发布命令，要求王子给平民百姓做出榜样。且看各路豪杰是如何取暖的。

曹操——望阳止冷法

曹操每日走出房间，立于墙根儿下，对着太阳高声朗诵："东望太阳，以观热力。水何澹澹，山岛竦峙。干柴丛生，百草枯靡。秋风萧瑟，树枝堆起。日之烈火，若出其中；火舌灿烂，若出其里。幸甚至哉，再无寒意。"然后，他领着全体士兵齐声高呼：不冷，不冷。

杨修——阳光普照法

杨修是南方人，本人瘦小枯干，见曹操带士兵取暖，也随之高声呼喊，但因身体单薄，效果不佳，遂叹曰："望阳法吾已试之，味如鸡肋，鸡肋者，食之无味，弃之可惜……"然后一屁股坐在墙角开始晒太阳。

司马懿——紧张发热法

司马懿吃过早饭，走出营房，士兵早已做好准备。司马懿驱车带兵直奔十里外的空城，城头上诸葛亮的蜡像栩栩如生。司马懿战战兢兢靠近城下，欲进而不敢，欲退而不甘。犹豫良久，才紧张万分地带兵入城，等安顿下来，发现司马懿的衣服已经湿透。司马懿每日重复此法，颇有心得。

曹植——诗境驱寒法

曹植在房间里疾走七步，站定后吟道："煮豆燃豆萁，漉豉以为汁，萁在釜下燃，豆在釜中暖，本是同根生，同燃更驱寒。"然后拍手、跺脚。

周瑜——精神胜利法

周瑜每日不出营门，只在屋里大喊一百遍："既生瑜、何生亮，你睡凉席，我睡火炕。"然后即大汗淋漓。

袁绍——游戏采暖法

袁绍身居东北，冬季寒冷难耐，他只得带着颜良、文丑两位将军奔波于皑皑白雪之中，堆雪人，打雪仗，砸冰窟窿火力壮。不但强身健体，而且周身发热。

魏延——重复健身法

魏延早晨起床的第一件事就是先看炉子，发现没有生火后，就走出营门，高声质问士兵："为何不生火取暖？"士兵回答："买不到煤。"魏延点头，然后回到房间，再看炉子，复出再问，如此重复、重复、再重复，从而达到与生火等同的效果。

吕布——被动热身法

貂蝉欲带吕布同去宾馆，布不肯，但又不放心貂蝉。于是，每天貂蝉一出门，吕布就跟踪其后。貂蝉进了宾馆，吕布就在外面向里张望。经常被宾馆的保安当成心怀歹意的坏蛋。于是，十几个大汉手持棍棒冲将出来，吕布被追得东躲西藏，周身大汗不已。

刘备——摔热两人法

刘备早晨起床后，将阿斗细心地用棉花包裹起来，抱起后不断地往海绵垫子上摔，每日摔抱二千次，以达到两人都暖和的效果。

关羽——挑战暖身法

关羽不远百里，率军挑战魏将张辽等六人，从早晨杀到黄昏方才收兵，胜利而归，同时达到暖身的效果。

张飞——喊声聚能法

张飞每日端着一盘冻豆腐沿街叫卖，所到之处，他就高呼："卖豆腐!"周围百姓恐慌不已，遂因发抖而发热。张飞也受益匪浅，喊声的能量足以使他温暖如春。

诸葛亮——暗渡陈仓法

诸葛亮每日伏于案上，疾笔狂书，一个月内写就小说一部，约20万字，名曰《采暖表》："臣亮言：先帝创业未半，而中道崩殂。今天下三分，益州无煤，此诚危急存亡之秋也。然侍卫之臣，不懈砍柴；忠志之士，忘身挖煤者，盖追先帝之殊遇，欲献暖于陛下也。诚宜开放煤矿，以光先帝遗德，恢复百姓取暖；不宜妄自菲薄，引喻失义，以塞驱寒之路也……"此文一经披露，即获诺贝尔文学奖，孔明前往欧洲领奖，滞留至初春，顺利度过冬天。



热笑话

一位风湿性病患者问经理："这里的泉水是否对身体好处？洗过温泉浴我的病会减轻吗？""我举个例子，"经理说，"去年夏天来了个老头，身体僵硬得要坐轮椅，他在这里住了1个月，没付帐就骑自行车溜了!"

一位网民的年终总结

楼主：超级马里奥

一年又快过去了，在一片嚷嚷声中，为了发扬光大不懈的上网精神，在下一年里扬长避短，在网络上更好地实现自己的人生价值，特总结如下：

充满艰辛的一年

1.身体方面：体重增加10公斤，主要集中在小腹部，凸现一大块难看的赘肉。究其原因，是坐在电脑前的时间太多，缺少锻炼。近视增加200度，原因是盯屏时间太长。出现头晕目眩症状，医生说是轻度的神经衰弱。那傻帽医生居然建议我今后少上网，这办得到吗？笑话！

2.家庭方面：孩子叫我老爸的次数大约减少了1000次，平均每天3次。原因，看老子上网兴趣正浓，不敢叫我，怕被我扁。老婆对我的热度降低15度达到了体温37度，距离离婚临界冰点0度不太远了。和老婆孩子上公园的次数创最低纪录，为1次。忘记老婆安排的任务28次，因此被骂得狗血淋头18次。烧干锅15次，其中有7次锅子损坏不能用了。

3.工作方面：办公室上网被老板当场逮住51次。被扣奖金约三万五千元。写报告时把"女士"写成MM三次，因此被同事嘲笑达700次。

4.网络活动方面：灌水帖9篇，跟帖15000篇。被删3篇，被转21篇。被好友删除158次。抄袭被发现5次。

充满欢乐自信的一年

1.结交了一大帮狐朋狗友：加入了18个群。QQ上增加美眉147人。迄今为止，这147人中叫我"哥哥"的有138人，叫我"亲爱的"有9人。

2.成功地实现从虚拟网络到现实世界的转变：和美眉见面100人次，其中达到让我动心的美女标准的有11人次。

3.丰富了情感：网恋56次。其中，按持续时间计，不超过10天的19次，一个月的29次，两个月的6次，三个月的2次。天天在"亲爱的"、"吻"、"抱抱"中陶醉，我焕发了青春，虽然长久坐在电脑前显得憔悴，但我觉得我的心理年轻了不少。

4.增强了交际能力：聊天室聊天258次，QQ上聊天752次。和现实相反，现在敢于上前找美眉交流，而且脸不再红心不再跳。懂得了亲热地叫一声"美眉"就能讨得女人欢心的深刻道理。

新年的决心和计划

有总结也要有计划，新的一年里要大展宏图，把上网事业进一步发扬光大。为此：

1.买一个跑步机放在电脑旁，趁美眉没有回话时赶紧跑上几步。

2.在电脑上安装一个提示软件，把锅子放到火上时启动，坚决避免烧干锅事件。

3.用请吃饭的招数搞好办公室的人际关系，以便那些哥们儿姐们儿在老板出现时及时向我发出信号，争取下一年少被扣奖金。

4.争取看点书，学会抄袭不被人发现的本事。

5.说服老婆为我买一套品牌西服，以便见网友时显得英俊潇洒。

6.争取创单次网恋时间达4个月的新纪录。

总之，要不择手段把新一年的网络工作做好，我有信心、有决心，在网络上美眉们动听的"哥哥"声中，变得更加年轻、更加英俊、更加自信。网途是光明的！



版主其实很辛苦

楼主：�月



1 ^_^看到有人附和跟贴，心里快乐极了。



2 辛苦发的帖子只有人看，没人回，着急啊。



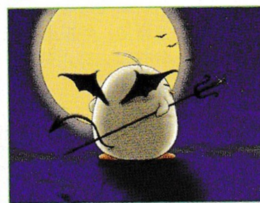
3 有时被骂，不禁黯然垂泪。



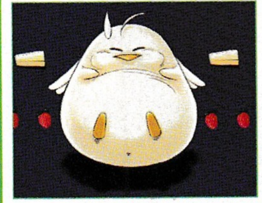
4 有时倒霉，世界也变的灰灰的。



5 ^_^嘿嘿，其实他也是很厉害滴。



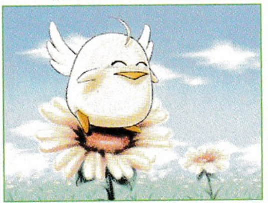
6 有时，会变成传说中的猛士，广告帖、垃圾帖、黄帖、骂人帖、水贴……删！删！删！



7 每日坐电脑前不停的吃，虽然会肥……但是……忍不住……



8 吃五谷杂粮，怎能不生病……唉，难受……但是心里惦记的还是论坛上的事情……



9 ^_^还是外面好啊，花香，阳光，I love life!

丐帮招聘启事

公司简介：本公司自大秦朝成立以来，运作已有数千年历史，在一千多个城市具有大小规模的分公司，其间出现"洪七公""乔峰"等一大批具有传奇色彩的总裁，"苏乞儿""赵国舅"等高级人才，是肩负着全国数十万无业人员衣食住行等重要使命的大型集体企业，现根据公司发展需要，公开招聘，热切希望更多有识之士加盟，共创美好明天。

招聘内容如下

◆资深顾问（2名）：

本科以上学历，专业不限，40岁以上，具有五年以上大中型国营企业贷款方面工作经验，熟悉政府事务及运作流程。一年以上讨债公司工作经验者优先考虑。

◆培训导师（5名）：

师范类专业本科以上学历，限女性。50岁以下，三年以上培训工作经验，精通各地方言并发音标准，有耐心，能适应模特式教学法。有幼教或老年大学工作经历者优先。

◆信息采编（5名）：

地理、测绘、制图类专业本科学历，30岁以下，从业经验两年以上，精通各城市地理情况，熟知各地铁站、火车站、地下通道、过街天桥及其他相关建筑位置，并能独自搜集绘制街市中小型铺面明细资料图，随时更新。

◆调度人员（10名）：

专科学历，男女不限。三年以上公交车队调度工作经验，有较强组织协调能力，反应机敏思想灵活，能适应三班倒工作时间，随时监控指挥，以便确保业务80%以上全市覆盖率。

◆寻呼小姐（20名）：

高中以上学历，24岁以下，一年以上全国型寻呼台工作经验。普通话标准，声音甜美，善于沟通，表达能力强，及时配合调度安排，方向感好，有一定地理知识者优先。

◆外科医生（5名）：

全日制国家承认学历医学专业本科毕业，30岁以下，两年以上外科临床工作经验，可独立操作手术，擅长做节肢，眼球摘除类手术者优先。

◆化妆师，发型师（5名）：

美容美发专业（已取得毕业证书者勿扰），18岁以下，具有创造性，勇于实践，工作认真，对服装发型有独特的处理手法，有抗战题材类影视剧化妆工作经验者优先。

◆歌手乐手（30名）：

古典民乐专业，限男性，年龄50岁以上，从艺时间半年以下，有意者请自备墨镜一付。

◆采购专员（10名）：

相关专业大学本科学历，三年以上采购经验，客户资源广泛，心思细密，与废品收购站联系密切，有赈灾捐献工作背景者优先。

◆司机（20名）：

小客，小面驾龄三年以上，地理熟悉，车速较高，并能适应夜色不开前灯作业，有运钞车驾驶经验者优先。

◆业务人员（200名）：

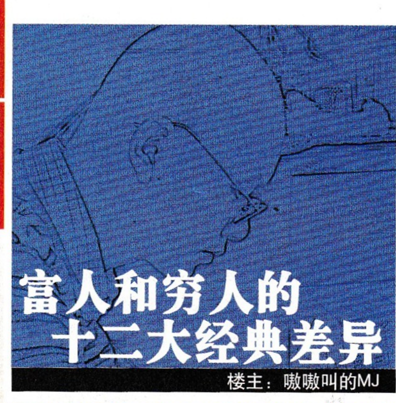
学历专业男女均不限，年龄8岁以下或60岁以上，相貌天真活泼或慈眉善目。酷爱表演事业，有追求并有敬业精神，有拼搏意识，吃苦耐劳，契而不舍，能承受工作压力，并有献"身"精神，患有先天性残疾者优先。

以上人员一经录用，待遇从优，本公司给予员工以终生发展的机会！有意者请将个人简历及相关证明发至"中国乞丐网"服务信箱，并标名"应聘"否则不予处理。

网址www.qigai.com.cn

电话：0XXX－1234567

冷笑话 德友人魏特茂，娶了中国太太。某日遇一老翁，两人寒暄起来。老翁："您贵姓？"德佬："我姓魏。"老翁："魏什么？"德佬："为什么？姓魏也要为什么？"



富人和穷人的十二大经典差异

楼主：嗷嗷叫的MJ

自我认知

穷人：很少想到如何去赚钱和如何才能赚到钱，认为自己一辈子就该这样，不相信会有什么改变。

富人：骨子里就深信自己生下来不是要做穷人，而是要做富人，他有强烈的赚钱意识，这已是他血液里的东西，他会想尽一切办法使自己致富。

休闲

穷人：在家看电视，为肥皂剧的剧情感动得痛哭流涕，还要仿照电视里的时尚打扮自己。

富人：在外跑市场，即使打高尔夫球也不忘带着项目合同。

交际圈子

穷人：喜欢走穷亲戚，穷人的圈子大多是穷人，也排斥与富人交往，久而久之，心态成了穷人的心态，思维成了穷人的思维，做出来的事也就是穷人的模式。大家每天谈论着打折商品，交流着节约技巧，虽然有利于训练生存能力，但你的眼界也就渐渐囿于这样的琐事，而将雄心壮志消磨掉了。

富人：最喜欢交那种对自己有帮助，能提升自己各种能力的朋友。不纯粹放任自己仅以个人喜好交朋友。

学习

穷人：学手艺。

富人：学管理。

时间

穷人：一个享受充裕时间的人不可能挣大钱，要想悠闲轻松就会失去更多挣钱的机会。穷人的时间不值钱的，有时甚至多余，不知道怎么打发，怎么混起来才不烦。如果你可以因为买一斤白菜多花了一毛钱而气恼不已，却不为虚度一天而心痛，这就是典型的穷人思维。

富人：一个人无论以何种方式挣钱，也无论钱挣得是多是少，都必须经过时间的积淀。富人的玩也是一种工作方式，是有目的的。富人的闲，闲在身体，修身养性，以利再战，脑袋一刻也没有闲着；穷人的闲，闲在思想，他手脚都在忙，忙着去麻将桌上多摸几把。

归属感

穷人：是颗螺丝钉。穷人因为自身的卑微，缺少安全感，就迫切地希望自己从属并依赖于一个团体。于是他们以这个团体的标准为自己的标准，让自己的一切合乎规范，为团体的利益而工作，奔波，甚至迁徙。对于穷人来说，在一个著名的企业里稳定地工作几十年，由实习生一直干到高级主管，那简直是美妙得不能再美妙的理想了。

富人：那些团体的领导者通常都是富人，他们总是一方面向穷人灌输：团结就是力量，如果你不从属于自己这个团体，你就什么都不是，一文不名。但另一方面，他们却从来没有停止过招兵买马，培养新人，以便随时可以把你替换。

投资及对待财富

穷人：经典观点就是少用就等于多赚。比如开一家面馆，收益率是100%，投入2万，一年就净赚2万，对穷人来说很不错了。穷人即使有钱，也舍不得拿出来，即使终于下定决心投资，也不愿冒风险，最终还是走不出那一步。穷人最津津乐道的就是鸡生蛋，蛋生鸡，一本万利……但是建筑在一只母鸡身上的希望，毕竟是那样脆弱。

富人：富人的出发点是万本万利。同样的开面馆，富人们会想，一家面馆承载的资本只有2万，如果有1亿资金，岂不是要开5000家面馆？要一个一个管理好，大老板得操多少心，累白多少根头发呀？还不如投资宾馆，一个宾馆就足以消化全部的资本，哪怕收益率只有20%，一年下来也有2000万利润啊！

激情

穷人：没有激情。他总是按部就班，很难出大错，也绝不会做最好。没有激情就无法兴奋，就不可能全心全意投入工作，大部分的穷人不能说没有激情，但他的激情总是消耗在太具体的事情上：上司表扬了，他会激动；商店打折了，他会激动；电视里破镜重圆了，他的眼泪一串一串往XL，穷人有的只是一种情绪。

富人：“燕雀安知鸿鹄之志？”“王侯将相，宁有种乎？”有这样的激情，穷人终将不是穷人！激情是一种天性，是生命力的象征，有了激情，才有了灵感的火花，才有了鲜明的个性，才有了人际关系中的强烈感染力，也才有了解决问题的魅力和方法。

自信

穷人：穷人的自信要通过武装到牙齿，要通过一身高级名牌的穿戴和豪华的配饰才能给他们带来更多的自信，穷人的自信往往不是发自内心和自然天成的。

富人：李嘉诚在谈到他的经营秘诀时说：“其实也没什么特别的，光景好时，决不过分乐观；光景不好时，也不过度悲观”。其实就是一种富人特有的自信。自信才能不被外力所左右，自信才可能有正确的决定。

习惯

穷人：有个故事，一个富人送给穷人一头牛。穷人满怀希望开始奋斗。可牛要吃草，人要吃饭，日子很难。穷人于是把牛卖了，买了几只羊，吃了一只，剩下的来生小羊。可小羊迟迟没有生下来，日子又艰难了。穷人又把羊卖了，买成鸡。想让鸡生蛋赚钱为生，但是日子并没有改变，最后穷人把鸡也杀了，穷人的理想彻底崩溃了。这就是穷人的习惯。

富人：据一个投资专家说，富人成功秘诀就是：没钱时，不管多困难，也不要动用投资和积蓄，压力使你找到赚钱的新方法，帮你还清账单。这是个好习惯。性格形成习惯，习惯决定成功。

上网络

穷人：上网聊天。穷人聊天，一是穷人时间多，二是穷人的嘴天生就不能闲着。富人讲究荣辱不惊，温柔敦厚，那叫涵养，有涵养才能树大根深。穷人就顾不了那么多，成天受着别人的白眼，浑身沾满了鸡毛蒜皮，多少窝囊气啊，说说都不行？聊天有理！

富人：上网找投资机会。富人上网，更多的是利用网络的低成本高效率，寻找更多的投资机会和项目，把便利运用到自己的生意中来。

消费花钱

穷人：买名牌是为了体验满足感，最喜欢试验刚出来的流行时尚产品，相信贵的必然是好的。

富人：买名牌是为了节省挑选细节的时间，与消费品的售价相比，他们更在乎产品的质量，比如会买15元的纯棉T恤，也不会买昂贵的莱卡制品。

《死亡笔记》使用手册

楼主：幻月风凌雪

如果你比较痛恨什么人删除了你的帖子
或是很痛恨某人抢劫了你的话
或是你特别想让什么人死
那么就在这里写下你所仇恨的人的名字
使用方法：死亡笔记规则：

1.名字被写入到死亡笔记上的人会死亡。

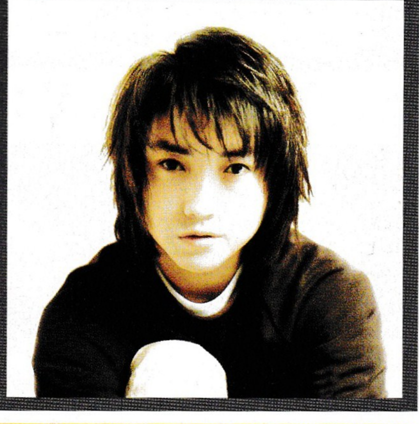
2.写名字的时候，如果不在脑中想着该人容貌的话，无效。因此，同名同姓的人不能一次全部被杀。

3.写完名字后如果在人间单位的40秒钟时间内写下死因的话，会依其发生。

4.不写死因的话全部默认为心脏麻痹而死。

5.写下死因时，更会有6分40秒的时间可以记入详细的死亡情况。

死亡笔记最基本的使用方法，也就是让笔记Power On的规则。有了这五小条说明，新手们就可以上路了。



热笑话 牛奶商对雇员说：“看到我在做什么吗？”“您在把水倒进牛奶里。”雇员说。“不，不，我是在把牛奶倒进水里，如果有人问你我是否把水倒进牛奶里，你要如实回答说没有。”牛奶商说，“作弊已够糟糕，要是撒谎可就更坏了。”

月在第一话就根据这些规则使用了笔记。我们知道名字的月笔下的第一人是音原田九郎（42岁），因杀人后劫持幼儿园被新闻报道，被月好奇地作为笔记的试验品。而贡献了自己的生命帮月真正上路的人是涩井丸拓男，一个骚扰女性的街头流氓，也是在这次，月第一次写上了死因——事故死。



二

6.死亡笔记从落到人间界的那一刻起就属于人类的东西。

7.死亡笔记的持有者可以识别死亡笔记的宿主死神的音貌。

8.使用过死亡笔记的人既不能升天堂也不能堕地狱。

解释笔记对使用者的影响和第一话中流克的出现，对月的影响就是——看见流克，吓了一大跳。

三

9.将死因定为心脏麻痹后，如果在40秒的时间内写下具体的死亡时间的话。即使是心脏麻痹也可以操控死亡时间，甚至可以将时间定为那40秒以内。

10.接触到死亡笔记的人，即便不是死亡笔记持有者，也可以识别该死亡笔记的宿主死神的音貌。

其实有了以上两点规则，大家已经可以使用笔记做各种想做的事情了（呵呵……），但是到此为止，你只是笔记的使用者而已，想做基拉（就是玩转别人而别人又奈何你不得的笔记使用者）的话，就需要从这里开始努力学习笔记的技巧性规则了。度过了实习期的月，开始发挥在这条规则上的天赋。

第六话《操纵》，月开始利用罪犯的死，来向L传达信息，利用各种奇奇怪怪的临终留言，扰乱警方的视听。但月真正Step by Step地告诉我们这条规则的使用方法，是在第七话，一起操纵下的公共汽车劫持案。

四

11.只要持有死亡笔记，那么会被宿主死神一直凭依到死为止。

12.宿主死神一般会在人类使用死亡笔记后的39天以内现身。

13.宿主死神原则上不给笔记使用者帮助或阻碍。

14.死神无义务向死亡笔记持有者说明有关死亡笔记的一切规则。

死神对笔记的售后服务保证，即只要拿着笔记，他们就会“从一而终”，找到并跟随你到天涯海角，像空气一样的存在，并且帮助你享受发现新规则时的快乐。

五

15.死神可以通过在死亡笔记上写名字延长自己的寿命，但人类却不能。

16.自己可以在死亡笔记上写自己的名字以缩短本人的寿命。

17.死亡笔记的持有者可以用自己剩下寿命的一半跟死神交换一双可以一看到人的容貌就知道其姓名和寿命的死神眼。

18.即使用刀或枪攻击死神的脑袋以及心脏也不能伤害到死神。不过也有一个极少数死神才知道的杀死死神的方法。



在这里，我们得知了笔记的一项增值服务——死神眼睛。流克在第六话向月提出，本来为了提高月对服务的满意度，结果因为目标市场不对（月想要死神翅膀）而告吹。

另外，我们知道了死神原来是靠人养着的，死神的工作就是写笔记，由人类付给他们寿命作报酬。

开始出现后面故事的伏笔，也就是死神也是可以被杀死的，关于这个，莱姆将为我们亲自讲解。

六

19.死亡状况的设定必须符合常理，必须是该人能力范围以内的事情。

20.连死神也不知道死亡状况能否实现的详细范围，所以必须自己去验证。

同样出现在第六话，这两条规则实际上不是流克告诉月的，而是月用罪犯试验出来的。利用六个罪犯，月摸清了自己究竟可以操纵人的死前行为到什么程度。

其实也难怪死神，写笔记只不过是他们的谋生手段，写上去了，死了人了，拿到寿命了，任务也就完成了。流克开始的浓厚兴趣之一就是看笔记居然还能玩出这么多花样来。

七

21.死亡笔记的一页或一小纸片，都具有死亡笔记的所有性质。

22.只要可以写出字迹，无论任何道具都可以来写死亡笔记。即便是化妆品或血等东西也没关系。

23.有关死亡笔记，即使是宿主死神也有很多不知道的事情。

这条可是笔记的重头规则之一，身上藏一片纸可比揣个笔记本方便的多，而且假装是记录便条而写下笔记内容……我们可怜的南空直美就这样的……成为了死不见尸的失踪人口。21+22两小项最经典的代表就是月与L成功诱捕火口，月恢复记忆时藏在手表里的那一小片笔记碎片和一根针，杀火口取回笔记所有权，这一切可都是在L的眼皮底下进行的呀！月这手玩的真的是“帅到掉渣”。

23小项其实想想也就知道，死神们都有死神眼，杀个人跟捻死个蚂蚁一样，谁没事去研究那花活呀！

八

24.先写死因和死亡状况，后写名字一样有效。不过这期间不能超过人间单位的19天。

25.即使不是死亡笔记的持有者，无论谁只要想着某人的样子并在死亡笔记上写他的名字也一样有效。

这条规定，又给笔记很大的收缩性。经典代表是雷依，那个可怜的FBI，被月玩弄在股掌之间，成为继月之后第一个在笔记中写下姓名的人。导致其他12个FBI惨死。不过由此为因果，L大人才会正式露脸。

使用过死亡笔记的人死后不能升天堂也不能堕地狱……那么雷依现在在哪儿呢？

九

26.对出生未满780天的人，死亡笔记无效。

27.想着同一个人的样子，但四次写错该人的名字后，死亡笔记对其失效。

780天，2岁零50天。到底有什么含义在里面目前还不知道，也许2岁前的孩子没起名字属于正常情况吧。话说回来，笔记规则里出现了好多的数字，不知道作者的设定依据是什么，也许……抓阄来的吧。

4次写错人名笔记就会无效，这么说来，松田被火口写错两次了，再写错两次的话，就会成为“超越神的存在”啦。

也许有的大人会问：“为什么那个开始的时候被月干掉的街头流氓（涩井丸拓男）被月写了7次，笔记还是有效？”

实际上，月虽然写了7次，但在第一次就写对了。

十

28.“自杀”也是有效的死因设定。几乎对于所有人类来说，自杀不属于没有被考虑过的范畴。

29.不管是自杀死还是事故死，都不能直接导致第三者的死亡。如果死亡状态将会导致第三者的死亡，那么被写下名字的人只会在不导致第三者死亡的状态下心脏麻痹死。

自杀这条狠，看过基努·里维斯大人的《康斯坦丁》的人都知道，基督教里说自杀的人不能升天堂的，死神一定跟阎王有协议……

29项定的好，要杀人必须直接杀，否则的话，随便操纵个松田就毙了L，故事就没意思了！

十一

30.写好名字、死亡时间和死亡状态后，在那6分40以内可以随意更改。当然，必须是在其死亡之前。

31.要在那6分40秒以内更改死亡时间或状态的话，首先在想改动的地方划两条横线。

32.虽然死亡时间和状态可以在上述范围内更改，不过一旦名字被写入到死亡笔记上，就肯定会死，没有任何方法可以取消。

写错了还能修改，笔记也比较人性化，不过……毕竟是死神界的东西，怎么改无所谓，只要给我死就成！

END

DEATH NOTE

冷笑话

营业员：“好消息！新到的畅销书，买一本送一本。”顾客：“为什么？”营业员：“一本是原书，一本是勘误。”

WebShow专题

精采网文选读 WEB SHOW

离开互联网的日子

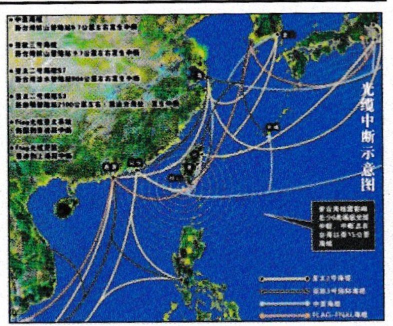
很早之前看过一篇科幻小说，它描述了这样一幅景象：在不远的未来，人们已经完全依附网络而生活，他们日常离不开网络信息的浇灌，没有网络将很难生存下去，而他们的身体也已经逐渐进化到只有修长灵活的手指与肥硕的大头颅为主要器官，其他部位严重萎缩的状况，每日三餐只需要向体内摄入一定量的营养液……当然这也只是时下人们对互联网络依赖的一个夸张描写，看过也罢。而这次台湾地震所引起的一系列网络崩溃问题，又一次引起了这个话题：在这个信息量以爆炸速度递增的日子，人们还离得开互联网吗？

[事件]多条海缆中断致国际网络故障

[2006年12月27日]中国电信称，据我国地震台网测定，北京时间2006年12月26日20时26分和34分，在南海海域发生7.2、6.7级地震。受强烈地震影响，中美海缆、亚太1号、亚太2号海缆、FLAG海缆、亚欧海缆、FNAL海缆等多条国际海底通信光缆发生中断，中断点在台湾以南15公里的海域，造成附近国家和地区的国际和地区性通信受到严重影响。

据悉，中国大陆至台湾地区、美国、欧洲等方向国际港澳台通信线路受此影响亦大量中断，国际港澳台互联网访问质量受到严重影响，国际港澳台话音和专线业务也受到一定影响。此后，网民的网络世界开始错乱：MSN拒绝登录，Live.com国外域名的网站显示空白，yahoo等邮箱不能打开……第一次有这么多的人们发现，原来自己已经如此依赖网络。

中国电信称，受余震影响，抢修工作遇到较大困难，加之海缆施工具有一定难度，预计影响还将持续一段时间。中国电信表示，正在积极联系境外合作运营商、海缆管理组织和卫星组织，争取利用一切可用资源，疏通业务，将影响减少到最小程度。



根据中国电信人士介绍，通常如故障点在浅水，可以采用25赫兹频率探音设备探测光缆，并较准确地发现故障点的位置；如故障点在水深不深于2500米处，且海底有一定的能见度，可以采用施放水下机器人的方法，直接让机器人潜入海底，能够准确地判断故障点的位置和故障光缆的损坏情况。

但此次地震已造成海底断层破裂，部分海底光缆极已被深埋在海底，加之此次故障点还位于海缆密集区域，海缆会有不可避免的互相交越现象，打捞的难度很大。

据最新检测的情况，部分断缆需接续长达400米的新缆，但海上气候条件恶劣，无法马上展开维修工作。中电信人士说，如果未来气候等条件能够好转，再修复工作进展顺利的情况下，有望于2007年1月15日左右完全恢复到正常水平。

目前，中国电信紧急增开了20G互联网电路，已恢复到正常使用水平的70%。

[2006年12月28日]截至当日15:00，48%的网友反映仍无法正常登录国外网站，45%称部分国外网站登录正常，但网络仍不稳定，仅4%的网友称网络完全恢复正常。调查显示，尽管部分网络恢复正常，但仍有高达93%的网友受到影响。由于海底光缆修复需要十余日，网络拥堵情况仍会持续多日。

另据《21世纪经济报道》报道，网通人士表示，此次断网事件中，“银行和跨国公司应该受到的影响最大”。一般租用专用海底光缆通信服务的企业和跨国公司会受到较大影响，尤其是每天有大量国际业务往来的跨国业务的银行和电子商务网站。

根据调查，39%的网友表示断网给个人或企业造成了非常严重的损失，52%称遭到一定损失，仅8%认为未受影响。由于此次断网事件波及范围之广前所未有，造成的经济损失目前还难以估量。

[2006年12月29日]MSN当日对外宣布，自28日凌晨起，很大一部分用户已可正常登录和使用Live Meseenger，并且MSN中文网也恢复了正常。

2006年12月27日早间，由于受到台湾地震后的断网影响，绝大多数国内MSN用户无法正常登录使用。

据MSN方面透露，在事发当日与网通、电信了解事件起因后，立即成立了专门的工作团队，采取各种措施协调解决，并通过客服人员向用户解释原因。目前，通过新增加的互联网国际出口，Windows Live的各项服务情况正在逐步改善，用户陆续恢复正常使用。

此外，MSN中国有关人士还透露，目前正在与亚太区其他电信运营商磋商，争取在光缆彻底修复前，通过增加更多的临时国际出口和更新路由的方式，不断恢复其它各项服务。

[2006年12月31日]中国电信表示，在气候条件好转、修复工作顺利的情况下，预计将于2007年1月15日完全解决台湾地震中受影响的网络中断故障。但目前海上气候条件恶劣，前景不容乐观。

[评论]首先为在地震中的死难者默哀，这次所引起的互联网崩溃所造成的损失是巨大的，还记得前言里的那个科幻小说吗？故事的主人公其实就是来破坏这个网络帝国的一名战士，在一系列病毒手段均无效的情况下，他们不得不采用最原始的方法：培育一种专门啃食电缆的老鼠，去对网络世界进行最基本的破坏。这与此次事件是何其的相似，没有一种技术，以这样迅疾的速度如此深刻地改变了人类生活。电灯的发明、电话的使用，曾经都是革命性技术，但普及均用了上百年时间，至少也得几十年才行。网络则问世至今不过十余年，随即横行天下，各国网民加起来早已是天文数字。目前，全世界已铺设了数百条海底光缆，每条光缆都要消耗数亿美元的生产和铺设成本。这些光缆都有自己的名字，比如中美光缆、亚太2号光缆网络等等。牵一发而动全身，不管持什么态度与心情，无可否认的是，我们的世界，现在就维系于那些海底光缆，离了它真的不行。

◆新人报道+新手集训+改图帮助◆ [2 3 4 5 6 7 8 9....23]	八神	446	3937	2007-1-3 4:22:26
健康咨询&求医指南 [2]	pspgundam	25	99	2007-1-2 21:34:27
★迎新春唯客杂志制作大赛★已结束 [2 3 4]	funthink	70	1013	2007-1-2 9:43:56
真 猪笼无双 ★ 12月27日更新 [2 3 4 5 6 7 8 9....178]	funthink	3540	50574	2006-12-27 15:33:5
!!! 猪笼城寨版规2.16版+处罚公告 !!!	烟魑丸	6	18270	2007-1-2 10:36:33
4000帖达成（这个不是纪念帖） [2 3 4 5 6 7 8 9....26]	jojoxio	517	795	2007-1-3 4:50:12
OSU！ 让我们来建立城寨的 应 援 团！据说50人支持就可以建立哦！有特供照片的哦~ [2 3]	青行灯	51	278	2007-1-3 4:45:44
占楼	八神	9	20	2007-1-3 4:36:31
[分享][原创]原來國家名可以這么浪漫．．	洋葱剑士BIN	12	77	2007-1-3 4:35:53
谁能超越这样的神作?(多图)	barkney	8	48	2007-1-3 4:34:05
[分享]视频视频 电梯摄像头拍到的惊爆镜头~~~ [2 3 4]	嗷嗷叫的MJ	71	705	2007-1-3 4:32:21
说一下大家印象最深的PS游戏 [2 3 4]	jojoxio	77	407	2007-1-3 4:28:01
中国人正在上的四个大当，你上了没？ [2]	【SWEET】	26	250	2007-1-3 4:25:48
[贴图]随便发几张（可能火星了）	私家侦探Z	1	3	2007-1-3 4:24:46
[原创] 这 才 是 最 N B 的 手 机 主 题 [2 3 4 5 6 7 8 9....14]	爱上老道	277	2460	2007-1-3 4:19:41
[原创]Life is like a shit	跳重脚底重脚	0	2	2007-1-3 4:15:25
2006届LU年度评比:十大那啥选举大会 [2 3 4 5]	八神	96	90	2007-1-3 4:06:32

0 222.248.225.198

[levelup网友谈]

[楼主]真无双の乱舞：地震影响内地访问国际网站，受影响的朋友都来此怨念吧

[回复]fan：怪不得上什么都卡……偶是重庆的电信网通都有……实在是怨念啊！

我爱敏敏：我从不去国外网站，做新闻的要抱怨了。

黑い・・・：来怨念了，连学校的主页都上不了了……

Cyriltian：为什么不全公司放假呢！怨念！

saga69：难怪业界新闻区这两天都没什么新闻了。

迁徙的鱼：听说要持续一个月耶。

jilingzlliuyue：地震持续一个月？

祥琉：楼上的，那震得连亲妈都不认识了……

迁徙的鱼：是现在的网路状况持续一个月，地震要持续一个月我就要考虑先去火星躲一躲了。

Orz：失意体前屈，是一种源自于日本的网络象形文字，在日本、中国，香港与台湾俨然已经成为一种新兴的次文化。常写作orz、Oro、Or2、On_、Otz、OTL、sto、Jto等。但仍以“orz”最为常用。

[假如真的需要一月时间来修复海底光缆] TEXT BY 岳贵

一觉醒来，MSN彻底上不去了，看了一下新闻，发现原来不是我一人上不去，原来大家都和我一样，搜索一下MSN的新闻，出了一大片，所以也就没去理了，当我突然想起还要和朋友联系的时候，发现MSN上不去了，幸好我保存了聊天记录，于是在聊天的文件里面一查，立刻就找到MSN上所有朋友的联系方式和以前聊的内容，虽然比较吃力，但是不影响正常工作，其他有需要找以前资料的朋友可以用这办法。不过MSN现在已经恢复了。避免它再次出现问题的时候使用。

晚上吃饭的时候因为MSN还没恢复，所以，要是台湾地震需要一月的时候来恢复，那么就安逸了。

1.不用上MSN了，老板就再也不会说怎么又在公司里面聊QQ这样的话了，想聊就聊，公司里全是滴滴滴的声音了，淘宝上的Q号也要上涨价了，马化腾睡觉都偷着乐了，这下MSN



没戏了，人一走，茶就凉了，等你回来，人心都散了，队伍也就不好带领咯。

2.不用看alexa了，一个并不怎么准的英文网站，牵系着多少IT人的心，现在好了，看不到了，也不需要看了，省事，投广告的可以介绍一些费用了，反正别人也看不到，可以节约一点，少烧一点钱，多少流量自己知道就可以了，而且最近出来的一个中国网站排名，虽然是相当的不准，但是要是有一月的时间，没办法看alexa，那么肯定就起来了，是不是产品推出的时候就考虑到地震了呢？？

3.好多色情网站也上不去了，国家一直在打击的色情网站，这下是彻底解决了，国内的色情站都可以查到，没人敢开了，国外的色情站都上不去了，想看也看不到了，一下，互联网就干净了不少，为社会做出不少贡献了，只是这些用户群会不会不局限于看色情网站，没办法看了会不会涌入社会，造成社会负担，这个问题值得深思。

4.要是真的需要一月，那么一月以后中国会不会冲出个youtube（时下非常流行的一个公共视频网站），跑出几个DIGG，出现几个奇迹什么的，也给国外来个惊喜。

可这些都只是假如，如果更深一点的假如，要是骨干网坏了，需要一月时间修复的话，那么网络会是怎么样？网络公司是不是今年过年就放长假了？是不是都在公司调试程序，设计网页摸版，优化程序，规划发展计划？

[星座不能上网的日子]

白羊座

一时冲动，把闭路电视的接线部分弄了下来，看看能不能插到电脑上去……

金牛座

牛牛们对网络的需求不是很高，如果不能上网，顶多耸耸肩，埋头挑选她们舞会上钻石了。

双子座

对资讯最关心的双子可忍受不了没网络的日子，他们多半会自己动手，安一个电话拨号或者拉一条宽带什么的。

巨蟹座

当然还是家重要，网络没关系的，但是如果要是丈夫没了网络不能工作，那蟹蟹们就该烦恼了。

狮子座

现在没网络没关系，等到我当上经理，不用说都有人自动帮我安好的。当经理的第一步：小组长。进攻……

处女座

其实网线不要紧，但是整个房间因此就不完美了，不完美住起来就不舒服，所以网线还是必须要的……什么？只要我不再像唐僧就给我安好？那好啊，现在装吧，等等，有一个问题我必须说，我不要和别人共用一台服务器，那多不卫生！

天秤座

哎，少了我的聊天室一定吵闹不已吧，可惜我QQ上500个好朋友无法一一道别了。不过，分离总是短暂的，我看看工作的地方混熟了，能不能给我拉一条线过来……

天蝎座

冷冷一笑，不经意的打听了一下房东的电话线安在哪了……

射手座

大喜，又可以为不呆在家里找到充足的借口了。

摩羯座

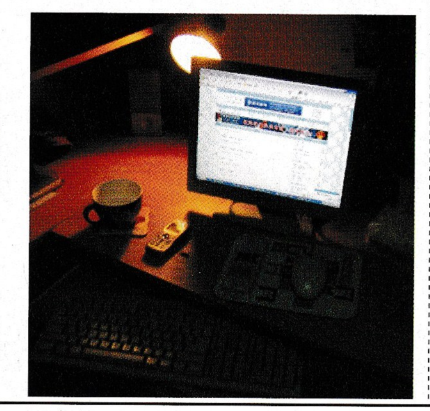
根本没注意到，如果单位里有一个螺丝找不到了，也比这个明显的多。

水瓶座

哦，不就是没有线么，现在科技那么发达，早就是无线胜有线的时代了。现在手机不是可以上网，还有无线网卡。什么？设备？钱？你知道我从来不考虑那些事情的。

双鱼座

看不到网络上那么多让人心碎的文章了，鱼鱼们还真觉得少了些什么……



[不能上网的日子] TEXT BY 索子

不能上网的日子很不习惯。以前，下班回来，闲下来了，打开电脑，看看新闻，读读热点，查查资料，聊聊天，然后玩游戏。日子在不知不觉中很充实的过去了。以前，备课时，找一些教案，看一看相关资料，懒时进行一下整合，就可以作为自己的教案了；勤快时把这些作为参考自己也可以轻松地写出满意的教案。以前，遇到难题了，可以很便捷地问问同行的懂行的，问题很容易就解决了。以前，心烦了，找网友倾诉一番，因为陌生又熟悉，可以什么都说，总能得到安慰和劝解，郁闷也就随网而散了。以前，思念远方的亲友了，打开视频，即可以相听相见，聊多久都行，不用担心话费，省了一笔长途话费还能会面。以前，心情来了，想写东西了，就坐进来，涂鸦完了，就在网上发，既省事，还有一点成就感。哎，不能上网的日子很不习惯。

不能上网的日子也不全是坏事。不能上网了，没有游戏的吸引，不会半夜甚至一晚不睡了，还有比游戏更有魅力的能让你不瞌睡的？不再无味的熬夜了，睡眠足了，精神也足了，熊猫眼消失了，不再总憔悴了。不能上网了，没有游戏占用时间了，不必玩物丧志了，只好静下心来读书，那些久违的书倍觉亲切，一本盗版的三国一气看了两遍，再听易中天的讲座或提到三国，我也头头是道了。不能上网了，可以空闲下来做家务了，我也很是贤妻良母了。不能上网了，陪女儿的时间多了，才知道惭愧，自己是多么的忽视女儿多么的不像一个母亲。不能上网了，吃完饭，一家人，散散步，打打球，其乐也融融。 不能上网的日子也不全是坏事。

不能上网的日子就像一道佐料不全的菜，但高明的厨师一样能做得有滋有味令人满口留香。我们都是生活的厨师，懂生活的人就是高明的厨师，总能把生活调弄得有滋有味丰富多彩。



去死去死团：自发组成的团体，成员们宣称“情侣是自己的敌人”，以讥笑情侣、扰乱情侣约会气氛为乐，来源于日本漫画《去吧！稻中乒团》和台湾电玩站巴哈姆特。

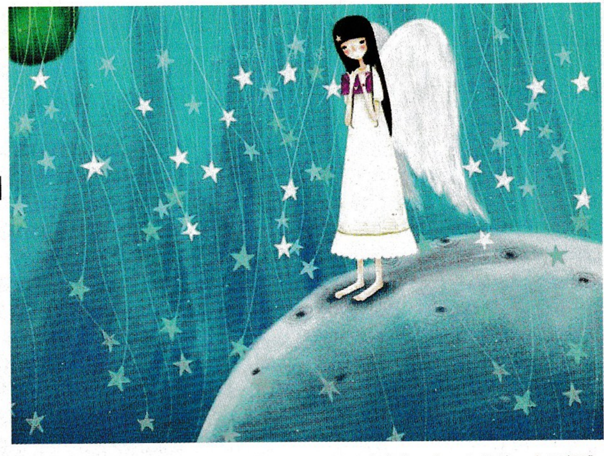


精采网文选读

WEB SHOW

写给艾哥

TEXT BY 小妖の糖（UP TEAM文学组）



艾哥是我高中校友，现在，我们是很好很好的朋友。

事实上我从来都没有想过我们会成为朋友，甚至认识我已经忘了是怎么认识艾哥的，只是在高中时就知道有这个人读过并喜欢他的文字。可当他出现在我的QQ上时，我却并没有太大的惊奇。从他的资料里我就感觉他是艾哥。然后我们说话，一切似乎都顺理成章，我们好象认识了很久，虽然那只是我们的第一次说话。而让我庆幸的是他以前知道我的存在并且现在也还记得我。而那次也更加坚定了我最初对他的定位——一个有着特别的孤单和忧伤的深爱文字的人。

或许同是热爱文字的人，我们有同样的默契，所以我们要认识，所以我们会成为好朋友，所以故事才会开始。

艾哥让我看到的是他稀释的理想的撕碎的现实，会让我觉得心疼。有时会觉得艾哥颓废演绎得很完美。我这样想，在很久以前。

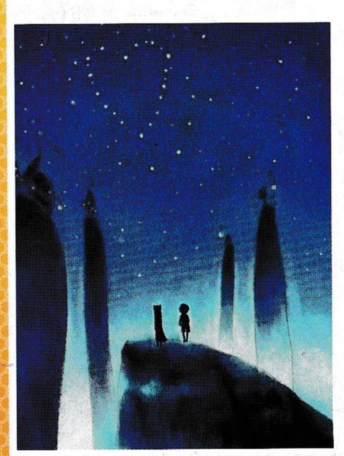
他对以前的生活有着很深的感情，对现在的生活有些不满意，对大学从向往到失望，他把他的大半个生命都交给了文字，他想要在自己或忧伤或深刻或寂寞或猖狂的文字里寻找思想的归宿。他用他的方式表达着内心的不满与反抗。他写大段大段的文字，关于自己的关于朋友的，悼念过去，思考现在，怀想未来。

我很庆幸我这样一个不深刻的人认识了艾哥，我也庆幸我能读懂他的文字，更加庆幸我们可以一起分享心情。我知道上帝深爱着他的孩子，有艾哥还有我，所以我会觉得好快乐。

后来有一次和他聊天，聊到高中，他突然告诉我说他那时会和他们班的一些男生在楼上看我，他说我还记得每次都会有一个大人送你上学。然后他说我没想到会跟你说话更没想到会跟你成为朋友。他在网络的另一端跟我说话，大段大段的，我也回复给他大段大段的话，我没有告诉他的是那时的我很感动，来不及想为什么。

自始至终我们都是用网络传递彼此的心情，我们在QQ上看着彼此，天南海北的说话。他说看见你了记忆就被牵扯到从前了，那时的日子很美很好，和朋友们一起过着肆无忌惮的乐滋滋的生活，还一边憧憬着大学的模样。我知道他在说现在的生活剥夺了他的理想，所谓的大学离我们的理想太遥远。可是我心里一味觉得他没有妥协，我们都不肯死心。他斜叼着一支烟，我看着烟雾下他模糊的脸，看见他一个人在繁华的都市中游走，双手插着裤袋，颓废地低着头，不断往前走。有时他会停下来斜昂着头骄傲地看着天空，然后继续走路。有时他会站在人群中看不远处的一个人或一群人或一件东西看很久很久，然后还是继续一个人走路，有时还会对自己微笑……这样的场景有些打动我。他低调简约地表达心底的忧伤和永无止境的寂寞。我想再用颓废形容他，因为颓废在我的字典里是一个又寂寞又美好的词语。

深夜，艾哥在键盘上敲打自己的心声，我对着屏幕和他没心没肺的说话。他说你是一个快乐得要溢出来的小孩。我开始和他争论我是大人的问题，他说你怎么能证明像大人，他说你为什么老想做大人，他说了很多让我无从回答的话，但是到最后他却说好我承认你是大人，因为你现在需要被承认，而我们是好朋友。我便心安理得满心欢喜地接受了他的妥协更多的是迁就，心里却感动得不行。



艾哥说有时我会想把自己反锁在屋子里，然后爬窗户出去找吃的，然后再爬窗进来，那时天已经黑了，我又继续写我那永远也写不完的小说。他说我会赚很多钱找一个不会背叛自己的女子结婚，好好过日子，他说我有大男子主义希望妻子能够相夫教子，他说我还要带全家去作温馨旅行，他说我要努力做个好爸爸我想要个既乖巧又聪明调皮的女儿。我一个人就静静地听啊听啊。

艾哥会在失眠的夜晚在凌晨三四点一边抽烟一边吃着泡面给我发短信，他说我已经无法过上正常生活了，他说我并不指望你回复只是有人听并且能懂我也说觉得很满足了……然后我醒来一条一条地读，心里很难过。

艾哥蹲在垃圾桶旁发短信说我想看看你的文字。我坐在学校广场上吃冰淇淋，歪着头看没有星星的天空，微笑着想象当时的场面，路过的人都会朝他看一眼，满是疑惑，然后又匆匆赶路。垃圾桶里的苍蝇也按捺不住心底的好奇，飞出来绕过艾哥的头顶，诡异地看着他的手机屏幕。我想他没有不可思议，他只是在做自己想做的事，如此而已，不可思议的是那路人甲乙丙和苍蝇们，他们都无法知道艾哥的思想是从哪里起飞又会在哪里落下。然后我低下头继续吃冰淇淋，它们已经在我的漫想中开始融化了，不知道是不是也在为此感动，我在心里这样问自己。

艾哥说我跟你共享了我的一些文件有空你就去看看吧，我现在要去上课了。然后我看着他的头像变成灰色，我赶忙打开网络硬盘，老实说他的文章写得很不错，会给人很大的触动，我想如果可能他真的会一壶酒一些钱一支烟一纸笔走天边到他年，可是也只是可能。他的文字总发出或浓或淡的忧郁，他只是写他身边的人和事，也许是被他渲染得很寂寞，所以整个下午我就一个人对着屏幕大颗大颗地掉眼泪。晚上会忍不住发短信给他，他说从来都没有人肯这么珍爱我的文字，他说我身边的那些女孩都是浮华的，无法理解他的内心世界。事实上我想不是我有多高尚多伟大而仅仅是因为他很真诚地表达他的世界，所以无论谁看了都会跟我一样，身体里有原始的液体在流动，

艾哥说你是继龙子后第一个让我有写文字的冲动的人，所以我决定在我们一起唱里好好写你。等到他告诉我写好了让我去看时，我突然变得好紧张，告诉自己一定不要掉眼泪，可是看完了我还是哭了，因为我从来都不知道原来这世界上还有人可以这么理解我的世界，我的快乐和寂寞，他都知道。不能不感动，不能不骄傲。我从来没有读过这么贴切的自己，感觉一个鲜活的我在自己面前走过，我想连我自己都无法写出这样的自己。

后来把他所有的文字印成白纸黑字，我就一心想这么做了也不愿意去想前因后果。

电脑里面堆了很多字，我喜欢记日记，不用每天记的日记。有时候也不知道为什么要一味堆彻那么多。而且总觉得怎么也写不完，故事永远不会有结束的一天。

坐在凉爽的广场里写字，很难得的一个人，我在想关于艾哥的事，一个忧伤寂寞而热情的小孩，我这样形容他因为他迁就我为大人，我可以放肆地享受大人的特权。

我们的话题总是没完没了，我说我会在很早就死去，其实我只是一直都这样任性地以为，我没有不开心的理由，也没有不好好活的借口。可是艾哥却很担心地说死亡是一个一去不回的词，所以你要好好活着啊，不然谁陪我单身啊，我会更加寂寞的。我会给你买很多糖让你舍不得死好吗。他还说生命里的一段日子里我希望你住在森林里，然后我会来看你，你会端出一大盘野果招待我。你还会有一只漂亮的兔子。他的话让我觉得突然难过起来，我不敢再提死亡，我怕他会更加寂寞，我并没有觉得死亡有多可怕，我反而觉得知道自己会死才会活得更好。想要在活着的时候做完所有想做的事。只是他让我明白死亡是一个永远不会再见的概念，如果我死了所有爱我的人会难过，那么我也会更加难过。我很珍惜他这个朋友，所以我不要再提起死亡。



我希望有一天艾哥也习惯热闹，在喧哗的人群中欢笑，和他热闹的朋友一起唱歌，那时的他不再寂寞不再忧伤不再孑然一身。热闹过后的安静会让他不再失眠不再大把大把地抽烟，空气里只剩下他的笑意思在飘动。我真的，希望有那么一天。

热笑话 一位推销员疲惫不堪地敲开街角的饮食店，要了杯酒，刚尝了一口，顿时愣住："怎么，这不是一杯白开水吗？""哟，"店主也吃了一惊，"糟糕，我忘记掺酒了。"

消逝的童年

TEXT BY jakye1985（UP TEAM文学组）

几日前，老爹突然宣布了一个消息，以前住过的老房子要拆迁了，得去整理东西，顺便搜刮一下还有什么有使用价值的东西要保留下来的。于是，这几天除了上课上网和游戏之外，又多了一项安排——扫荡故居。

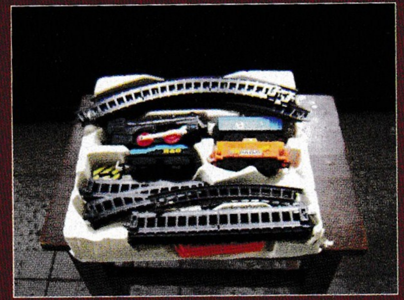
虽说是故居，但是也不是那种杂草丛生满屋蛛网的破旧建筑，一栋还不算很老的6层公寓，1994年的时候才盖起来，而且老爹工作的地方就在那里，离市区还有点距离，所以还是经常使用的，经历了12年的风风雨雨之后被早早的结束了使命。想一想，我一直都很喜欢住在那里，远离闹市，周围有着茂密的植物，跑到楼顶上就能看到紫金山，中山陵，灵谷塔，坐落在茂密的山林中非常的有诗意。那里还有个很大的院子，小时候还经常跟院子里的一帮大孩子在一块不大的草地上踢球……城市在不断的发展，当年我们踢球的草坪已经不复存在，为宽阔的马路让出了它的空间，以前葱郁的树木也减少了很多……一切都在变化，从前的一切都逐渐地随着时代的车轮被湮没在了历史的烟尘中……

这两天一直在家里乱翻，不少垃圾已经被回收站的老大爷抬走了，但是有些东西，我却没有舍得让它们跟着老大爷走掉，他们承载了我在这里的童年记忆，真的太多太多了……花样繁多的电动玩具，做了一半的烂尾模型，各种玩具小汽车，等等等等。看着它们，不由自主地被拉进了童年的回忆里。回想当年，经常会拖着要好的小伙伴跑到家里，拿出自己的玩具来一边炫耀，一边把这些小玩意摊满地，然后趴在地上和小伙伴们逐一研究。久而久之，让不少的玩具提早进入了垃圾桶，这几天翻出来的可能只是少数的幸存者而已了。

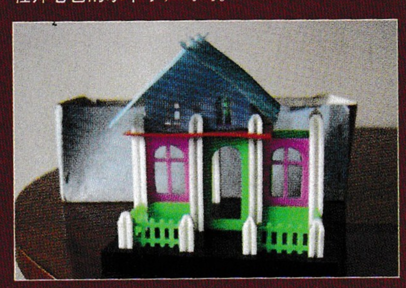
今天专门带了相机到故居去把这些东西照了下来，拿到这里来和大家分享一下，让大家一起感受一下回到那最纯真的年代的感觉。



这个玩具不用我多说了吧，就是钓鱼。不过记得当时有个《小猫钓鱼》的故事。故事的内容和体现的寓意估计大家也都不用我说都能背出来了。当时一直喊这个玩具叫小猫钓鱼，每次看着圆盘中的鱼起起伏伏，那嘴一张一盒的，我就乐的合不拢嘴，也不知道乐个什么劲。然后玩具中配的鱼竿就被我当成了鞭子的替代品，现今也不知道都被弄到哪里去了，只剩下这个圆盘，或者正确地说应该是“鱼塘”吧。另外如果哪位仁兄有得仔细些的的话，会发现里面有几只可怜的鱼儿已经被虐杀了……由于场面过于血腥，就不具体描述了。



如果是男孩子的话，小时候或许都死缠着老爸买一套小火车的玩具，因为觉得火车绝对是一个神秘的东西，那么多轮子，发出震耳欲聋的声响呼啸而去。还喜欢和一帮小伙伴玩火车游戏，感觉火车就是一个什么地方都能去的有趣的交通工具。当年对于火车的兴趣真的有说不出来的浓厚，于是一向很宠着我的老爸就给我添置了这样一套小火车的玩具。记得以前每次玩这套小火车的时候都是兴奋的不得了，而且这套火车还蛮高级的，烟囱里面还能冒烟，每次一看到烟囱里飘出淡淡的烟时，我就会鼓着腮帮子“呜，呜”地模仿火车的汽笛声。还有一件趣事就是当时为了弄清楚这个小火车为什么能冒烟，老爸还动用了不少工具把这小家伙来了个五马分尸。因为害怕这个小火车从此就告别我的生活，在下还为这事大哭了一场，不过现在想想，当年也有点太不信任工程师老爸的水平了，呵呵。



相信这里有不少朋友当年都曾立志成为一个建筑师，所以可能也有不少人拥有过这样一个玩具。一个有16个方孔的底座，说专业一些就是打地基的地基孔，把白色的“庄子”插在方孔里，然后用剩下的那些做成各种样子的塑料片作为墙壁窗户来建造自己的梦中庭院吧。对这个玩具的印象并不是非常深，但是现在拿出来随意摆弄了一下，还真有点找到当年梦想的感觉。也许现在正在哪所名牌高校就读建筑工程专业的兄弟当年也像我一样在摆弄着这样的玩意，于是，又一名出色的设计师在这个玩具的启蒙下诞生了。



很多人看了肯定就问了，这条塑料的链子是什么东西？说起来，这个可能并不是在下的玩具，因为说起来这个应该属于成人玩具了（某些人不要想歪了），就跟什么“三连环”“四连环”“九连环”之类的。这个东西的名字已经忘记了，不过玩起来还是有点意思的，具体的细节……说起来太复杂了，就容我偷个懒，不细细说明了，有机会我会弄个视频，详细的解说一下的。话说回来，既然都是在扫荡故居的时候搜刮出来的东西，那就投放上来露个脸好了。



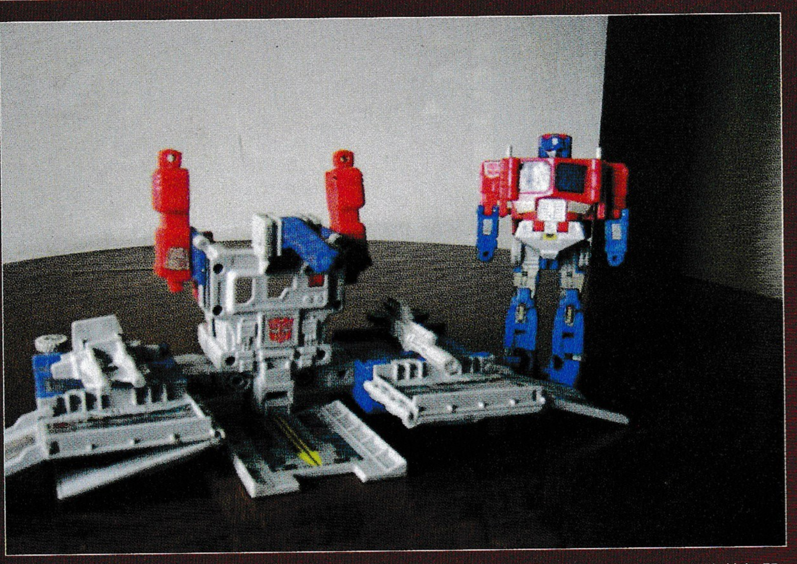
这个……从某种程度上来说可以算是本人音乐上的启蒙工具……虽然怎么看都只是个玩具钢琴，但是音色还是比较准的，但是键盘少，而且只有白键（别说你看到黑的了，那是画上去的），所以能弹出来的都是简单的不能再简单的调调。可能当时就是因为经常抱着这个玩具钢琴乱弹，老爸老妈决定了让我去学钢琴……学一样东西总会有不太好的回忆，不过现在来看，学了点钢琴还是有好处的，还记得某次一个刚认识的mm说我浑身上下散发着艺术家的气息，这个估计就是得益于略通音律吧。在学钢琴之前，对这这架小小的玩具钢琴乱弹的时候总是很开心，现在已经很久没有系统的练习钢琴了，也就兴致来的时候抹上两首，但是学的中途，还是不去回忆了吧，有些阴影……另外，懂得一门艺术在恋爱的时候会起到催化的作用，大家自己思量着学点啥吧……



这个看造型就知道了，擎天柱大哥。论坛里肯定有不少和我年龄相仿或者比我大的朋友也和我一样是看着上海电视台译制的第一部《变形金刚》长大的。当然了，这个不是第一部里的擎天柱大哥，这么说只是让大家有一种亲切感拉。不过标志性的拖车头，大型货柜，看到这个造型，还有谁不会脱口而出：“擎天柱！！”呢。相信不少人都

冷笑话

一位男士走进书店问道：“您这儿有没有一本书，名叫《男人应是一家之主》？”“很抱歉，”女店员微笑着说，“我们这里不卖童话书。”



有这样的经历，看完《变》之后总是会突发奇想的看着路上的大型货车，心里估摸着这个货车的真实身份是不是就是动画中那个亲切、强大、威风的擎天柱大哥呢。当然了，肯定也没有少缠着家里人要买一个擎天柱大哥的变形金刚玩具回家。但是当时第一版的擎天柱玩具的价格好像也要一百多块钱，对于80年代末90年代初的普通家庭来说，这绝对是一笔不小的开销，所以能够如愿的孩子不多，不过如果哪个孩子拥有了擎天柱大哥的玩具，这个孩子肯定会在很长时间都处在孩子王的地位了。当然，在下的这个只是在第四部里出现的擎天柱的造型，在国内并不是很出名，而且价格也不是很昂贵。话说回来，原版的第一款擎天柱就算在现在买二手的也要花上1000大洋左右，可见擎天柱大哥在我们这代人心目中的地位是多么的重要

贴一张变形后的擎天柱大哥，车头变形完毕以后的样子和第一版的差别不大，但是区别就在于拖箱能够变成一个基地，而且能变成一个巨大的机器人，只不过变形后的头饰独立零件，貌似已经遗失了，所以就不放图了，免得破坏擎天柱大哥的光辉形象

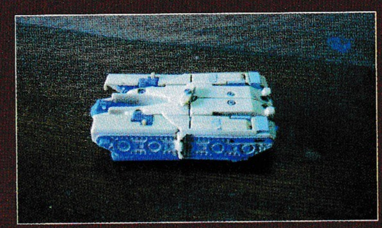
呵呵，看过变形金刚第三部，也就是“头领战士”的朋友一定认识这个家伙——



六面兽。拥有六种形态，会使用分身术的机器忍者，有着一颗善良的心，在最后由于被地球人的善良所感动而投入了“博派”的阵营。六面兽在动画中是非常牛X的，是“狂派”里面不多的智勇双全型的角色，能以一人之力与“博派”的三名头领战士相抗衡，只是略占下风而已。这样一个人物的人气当然是不低的，甚至超过了当时动画中的几个戏份更多的家伙，当然它的玩具肯定也会被很多孩子所关注。不过原版的价格实在让人望而却步，所以只能缠着老爸买一个祖国版的来YY一下了。做工就不说什么了，只能勉强玩玩，而且被从玩具箱中翻出来的时候已经有多处损坏了，还有一只腿的关节已经卡死……活动不能……不过这个也是童年回忆中的一个重要的角色，当年买到这个的时候也不觉得它的质量有多么的差，总是玩的不亦乐乎。但是随着越来越少的到这个地方来，这个当年让我爱不释手的六面兽也在玩具箱里静静地趟了很久了。

这个又是第一部变形金刚里面的一个角色，不过给人的印象并不是非常深刻，貌似名字是叫“雷电”，有三种形态，除了机器人状态还有战斗机和坦克的变化。此君在动画中的戏份并不是很多，最多算是个“死跑龙套”的，或者最多算个友情出演，混个脸熟而已。唯一能给人深刻印象的也许只有他的惰性台变形吧，因为在笔者看过的变形金刚动画片中，能有多种变形的角色不是很多，所以当看到这个玩具的时候还是能一下就想到这个人物的。当然，这个也是个祖国版的，不过这个祖国版出乎意料的做工优良，基本上没有什么质量上的问题，但是一样因为年代久远，有几个部位出现了不同程度的松动。不过在下将它翻出来的时候一样可以流畅的变形，拿在手中把玩。

这个就是“雷电”变化后的飞机形态，有点“苏”系列战斗机的味道。当时根本都不管这些的拉，只要好玩就可以，就当年的那个年龄，谁会去关心这个飞机的型号？就像当年也没多少人关心那人气数一数二的“红蜘蛛”变成的飞机是F-15还是F-14？



这个就是坦克形态了……遗憾的是只剩底盘了，炮塔已经不知所踪，因为变飞机的时候要把炮塔拆下来，玩着玩着就不是倒给丢到哪里去了。想想看可能当年有不少朋友都会有这个毛病呢，不同的是有些人现今已经有所改观，而有些人依然如故，笔者自然是属于后者拉。



看到这个的时候是不是有很多朋友有一种热泪盈眶的感动呢，当年的《太空堡垒》让多少人为之狂热，一首《可曾记得爱》让多少人为之动容。既然是如此大红大紫的动画，相关的周边肯定是随之到来的。不过在那个时候就算在大商场的柜台里摆放的也都是些祖国版的“老仿”货，在下就成了受害者之一，购入了这款祖国版的骷髅战机……当时对这个玩具也是爱不释手的，也不管是不是祖国版，就是觉得有了一个和动画里一样那么帅的变形战机是一件相当爽感的事情，还可以拿出来在朋友面前炫耀，真的是长足了脸。不过现在看来，这个VF-1的做工还是有够差……虽然不是非常影响变形，但是还是有些地方很让人失望，最大的问题就是——竟然没有武器！

变成飞机以后的样子，粗略的看起来还是不错的，除了尾翼过渡上翘了以外，其他还是说得过去的。



热笑话 “听说你在请精神病医生看病，你觉得对你有没有帮助？” “当然有。几星期前，电话铃响我不敢接。但现在，电话铃响不响我都去接。”



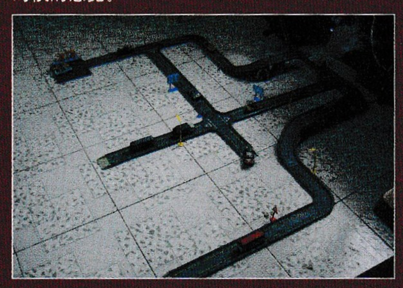


很多男生小时候肯定有过收集小汽车的经历，就是这样的小汽车。我现在还能清楚地记起这个小汽车的发售公司：福万玩具公司。当年这种小汽车买了很多辆，最多的时候大概有上百辆之多，一个规模很庞大的车队，现在只剩下这么多了，觉得真的很可惜呢。现在也有很多这样大小的小汽车，但是质量完全没得比，可以说是粗制滥造，已经找不到当年福万生产的小汽车的影子了……剩下的这些在下肯定会好好保留的，它们所承载的记忆如果丢失了也许就再也找不出来了呢。



不要看这把枪如此斑驳，但是当时这个可是属于“违禁品”哦，呵呵。其实就是火药枪拉，在转轮上可以放一个六颗装药的火药弹，不过只能听个响而已，然后就是一阵充满火药味的烟雾。就是这样一个类似于鞭炮的玩具，被冠以了诸多恶名……怎么说呢，小时候也很怕这种爆炸型的声响，所以也不是很喜欢这把被称为火药枪的玩具，所以它也没有被我少虐待过……不过既然是小时候的玩具，还是有不少有意思的回忆的，现在被从玩具箱里翻出来了以后也就给它一个露脸的机会吧。

这个可能对有些朋友来说比较陌生，这个玩具叫汽车城，貌似在国内并不是非常多见，至少在当年是这个情况。当年有了这样一款大型的玩具可以说是非常牛X的了，当然还要有庞大的车队支持，所以当时这款玩具结合了我那数量巨大的车队给我留下了相当深刻的印象。现在还能找到当年玩完这个的时候的感觉。



这个就是把里面的东西拼接起来以后的样子了，当然有不同的变化，这个只是为了拍这张照片仓促搭起来的。

“这个可不是普通的鸡蛋！”

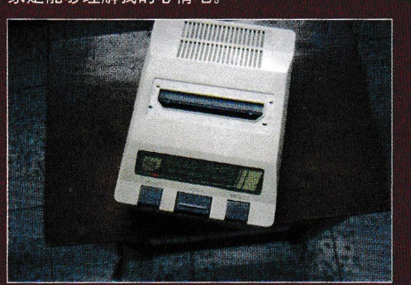
“这个是变形蛋！”

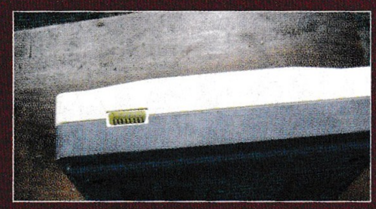
呵呵，现在还能记得当时这个耳熟能详的广告词，这个变形蛋着实在中国火了一把，而且红到发紫，不管是大型商场还是路边小摊，都能见到这个蛋的影子。当时买了好几个，不过现在尸首都找不到了……只剩下这一个还健全的，就让它上来混个脸熟了。

变成恐龙了！



这个不用我多了吧，经典的FC！！不过很可惜，这个并不是任天堂原产的……而是国内某厂商制造的兼容机，叫什么“小天才”……好寒的名字啊。不过它所承载的记忆可以说是非凡的，真的不知道用什么来说好了，我想大家是能够理解我的心情吧。

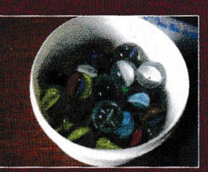




这里是插手柄的地方，以前最期待的就是手柄插上去之后的时光，怀念ing……



古董中的古董，俄罗斯方块手掌机，简单的“嘀嘀”声让我在火车上、飞机上这些无聊的时候算是有一件供我消遣的事情了。当时竟然不可思议的练习到了可以在速度9高度9的高难度状态下持续上不少时间，但是现在……现在根本都玩不起来了，还说什么啊，哈哈。现在的这个手掌机只剩下这个外观了，已经不能帮助我打发无聊的时刻了，不过，现在有PSP、NDSL……甚至连NGC都有了便携版，它也是无法再让人能够认真的拿起来，入神的玩上几个小时了，作为回忆，也让它上来了。



“当烦恼越来越多玻璃弹珠越来越少，我知道我已真正的长大了……”不少人应该还记得这首歌吧，小虎队的《红蜻蜓》。我可以说是听着小虎队的歌长大……那啥偏题了。其实也只是想从歌词里入手拉，相信诸位和我差不多大的朋友都玩过玻璃弹珠。玩法有很多，进坑拉，对撞拉，过杆拉等等。那时候经常一帮子小屁孩不知道脏的爬在地上，然后围着好多玻璃弹珠兴奋的满脸通红。这些花花绿绿的玻璃弹珠真的给我的童年带来了很多的色彩。



不翻不知道，一翻吓一跳，没想到还私藏了这么一把大家伙……没记错的话这个巨型左轮是要自己安装的，买过来的时候是散开来的零件，然后自己一点一点的拼装起来。枪把子里有一个气罐，但是那力道，不说也罢。不过这枪个头很大，拿在手里特帅，特拉风。不过说实话，貌似我小时候私藏的军火还不少呢，呵呵。

每个人都会有自己童年的回忆，随着年龄的增长，这些记忆会慢慢慢地被埋放在心底。但是会偶尔的拿出来细细的品位，嘴角会露出浅浅的笑，因为这是自己的童年，没有人能替代，没有人能体验，因为这是你自己走过来的路。回头望的时候，不要忘记当年还纯真的自己，让自己还能在这浮华的社会里留有最后的一份单纯，让消逝的童年能在今天为自己带来一份安详……

Fin

冷笑话

精神病院的病人对新来的医生说：“医生，我们都很喜欢你，觉得你比以前那位医生好多了。”医生：“谢谢，为什么呢？”病人：“你看上去和我们的样子差不多。”

超越自然，玛娜传奇

LEGEND OF MANA

在游戏这个领域中，相当一部分作品是以“中世纪欧洲剑与魔法的世界”作为大背景的。在这些奇妙的世界中，往往一切的和谐都来自于一种力量的支持，而一切战乱纷争也皆因此非凡力量所起，它代表威望、力量、权威，它——超自然之力，玛娜。

TEXT BY Solo Wing

又到年底游戏高峰期，各家游戏公司纷纷拿出自己的重量级大作，准备在年底赚一笔为新的一年开始讨个吉利。12月的《如龙2》、《蓝龙》、《潜龙谍影 掌上行动》等等如潮水般接踵而至，其中有一款游戏笔者非常关注，《圣剑传说4》，“《圣剑传说》系列”事隔多年的正统续作。而在此游戏正式发售之前，笔者脑海中流水账般过了一遍“《圣剑传说》系列”作品，从笔者自身最喜欢的PS版《圣剑传说 玛娜传奇》，到最近NDS上的作品《圣剑传说 玛娜之子》和最新公布的《圣剑传说 玛娜英雄》，发现“《圣剑传说》系列”的主题总是紧密围绕着“玛娜”两字。而凑巧某日午休时，听到身边同事的电脑音箱里传来了一句极其熟悉的：“not enough mana！”赶忙凑过去一看，原来是事隔多年的“大菠萝2（暗黑破坏神2）”。突然觉的近日身边好象随处都能见到或听到“玛娜”两字，于是心血来潮，翻看各种资料，探究了一下这个略带浪漫色彩的词语的“传奇故事”……



▲千呼万唤始出来的《圣剑传说4》

神秘未知，超自然之力



▲运用玛娜释放出的强大而绚丽的魔法

玛娜（Mana），《金山词霸》解释：名词，魔力、神力，被认为是寓于某个人或某件神圣的物件中的超自然力量。从这简短的解释可以看出，它本身就是个很传奇的字眼。

自从游戏世界中出现了魔法这种东西后，就有一项数值一直在和它紧紧相连，那就是MP，展开来说，ManaPoint，也就是“玛娜点数”。而MP这个词习惯被玩家称为“魔法值”，也足见“玛娜”与“魔法”的联系之深。玛娜，其实可以说是最小单位的魔力分子，不过还有说法表明玛娜是由更小的粒子组成的，只是没有人能够证明而已。而以此类推，魔法应该可以说就是将大量玛娜聚集并赋予某些属性释放出去，或者是玛娜分为各种属性，魔法则是聚集了某一属性的高浓度玛娜所产生的剧烈反应。所以，我们所看到的游戏中那些风火雷电的绚丽效果，其实都是玛娜这个神奇的东西制造出来的，只不过由于那些魔法师所掌握的控制玛娜的能力不同，所以有的人释放个火系低等魔法就要咏唱很久，放出的威力也对不起玛娜那”超自然之力的官方解释；而那些“大魔法使”等级的法师动辄整个惊天动地把地球毁灭的“创世魔法”，或者华丽无比瞬间使方圆十里之内无论人畜虾蟹跳瘙全都化为飞灰的“流星雨”、“龙卷风”之流，也足见玛娜聚集的威力之大。自然之力不可违，而这些潜伏在自然中的分子为超自然之力，如果可以运用自如，力量之大将不可想象。

其实在地球诞生之初，玛娜便一直存在，因为神秘和未知，并且很难驾驭，不经意的探究使得不可控制的玛娜之力造就了很多灾难，而随着年代的久远和人类文明的发展，为了避免灾难的出现，玛娜受到了削弱和限制。当原始先民对玛娜的超自然力的恐怖、畏惧无法解脱，对日月星辰变化的疑虑和担心无法理解，特别是各种矛盾缠绕他们又无法解决时，在生存本能的驱使和“万物有灵”观念的支配下，原始人为了避免灾难、保护自己、控制自然，便由对玛娜超自然力神秘力量的笃信和敬畏而给它加上若干禁制。祈求通过自我的约束控制，鬼神的神秘力量转化为对自己有利的武器，从而避免可能遭至的厄运和惩罚，这样也间接形成了最早的禁忌。禁忌一方面表现了原始先民对不可触犯的万物有灵的乞求和恐惧，另一方面则是原始民族消极地为自己规定的这也不准那也不行的规范准则。它被原始先民恪守不移，奉若神明，受到严格的遵守。有这样一段话代表了我们的理解：“我们怕天地之间的一切精灵，所以天长

日久，我们的祖先才定下这么多规矩，这是从世世代代的经验和才气中得到的，我们不知道，也猜不出原因在那里，我们遵守这些规矩，是为了平平安安过日子，凡是不知道的东西我们都怕，身边见到的东西我们怕，传说和故事里讲的东西也怕，我们只好按老规矩办，只好遵守我们的禁忌"。鉴于这些规则和禁忌，玛娜的存在感也越来越弱，随着人类的更新换代，科学代替魔法，人类过分的依赖机器而导致对玛娜的控制力越来越弱，直至这种能力消失，玛娜也渐渐变的更加神秘而不为人知，魔法也渐渐在世界上消失了……

远古时代因为玛娜之力异常昌盛，虽然难于探知，但终有少数人拥有超乎常人的"灵力"，他们拥有异于常人的感知玛娜存在的能力，并且能稍加运用，因此他们受到了人民的敬仰，有了超乎常人如"半神"般的地位。远古之人认为创世之初是先有神灵，而神灵创造的人类，而其中必须挑选一部分人类作为其他人类的统治者，此时玛娜的灵气从神灵们那里不断发送给变成人类中对超自然之力感知能力较高的人，他们即被认作神的后代。而有无"玛娜"，也是最初人类社会区分统治和被统治阶级的标准。这些神灵不象圣经中亚当和夏娃那样世俗，尽是凡胎俗骨，很类似中国传说中能补天的女娲，兼神和人的两面性。

古老的夏威夷文化，波理尼西亚文化七种文化之一，关于其起源的传说也和玛娜有着相当紧密的联系（其它的六种是莎摩亚(Samoa)、纽西兰(New Zealand)，菲济(Fiji)，玛贵斯（Marquesas)，大溪地（Tahiti）和汤加(Tanga)，它们的起源也或多或少的与玛娜有着联系）。



游戏世界中的玛娜

玛娜在游戏中随处可见，只要存在魔法的世界就有玛娜的存在。

在大部分游戏中，玛娜是作为释放魔法的介质存在，每个魔法职业所能掌握的"Mana point"的量即反映出了他可以聚集的玛娜的数量，不同威力的魔法所需要的MP值多少也有差异，威力巨大的魔法也许要消耗一个魔法角色的所有MP。在"玛娜时代"，一个魔法职业所能依仗的全部战斗手段就是他所掌握的魔法，基本所有玩家都无师自通，他们会在战斗中合理分工，不会让穿着布袍的魔法师，以手中的木杖为武器去冲到前线与敌军的金甲骑士硬碰硬，那样无异于鸡蛋碰石头。所以魔法职业在战斗时一般都会身在后方，通过战士等冲锋单位的掩护安全的聚集玛娜，以强大的魔法打击敌人。但是如此这般就会不停的消耗MP，可能所有玩家都遇到过魔法角色的MP在释放几个强力魔法后就消耗殆尽的情况，此时情况甚为尴尬，没有了MP的魔法职业在玩家的手中就像找不到母亲的迷路小孩一样，不知道该做什么，无奈之下只能拿着华贵的镶着钻石的白木权杖往敌人的钢甲上招呼，而且基本上连挠痒痒的作用也起不到。有的朋友想到了，"可以用药补充MP啊"，君不见许多游戏中大街小巷的商店中只有卖补充HP的药，而不见补充MP的药的踪影，毕竟玛娜可是超自然的，代表威望、力量、权威的神秘力量，随随便便的如在便利店中买瓶"美年达"一般买个里面盛有带有颜色饮料的瓶子，然后拧开咕嘟咕嘟一口气干了，随即回到百年一次的人魔大战战场继续释放"地震、全屏落雷"等魔法，那这超自然之力未免太不值钱了一些。



▲《圣剑传说 玛娜之子》

以上只是玛娜在游戏中的一些相对"固性"的存在，而在许多游戏中，玛娜不只充当魔法介质的作用，它更是引起整个故事并贯穿始终的灵魂。比如"传说系列"的开山之作——《幻想传说》，一切故事源于"玛娜之树"的干枯，玛娜之树，在这个世界上，可以称之为全部生命之源的巨树，维持着人类世界和妖精世界的联系，植物同时存在于人类和妖精的世界中，它们吸收来自大陆的玛娜之力，然后将它们释放到大气之中。人类用树木作为燃料和工具，利用它们的能量创造了文明。而妖精们利用植物释放出的玛娜之力来使大陆变得更加的丰饶。玛娜之树周围被称为玛娜之圣域，作为结界被守护。笔者考虑也许因为树本身也是自然之力的最好体现，所以选择其成为玛娜的实体更为合适。而之前提到的以玛娜为主题的"《圣剑传说》系列"更是整个游戏都是围绕玛娜而讲述的传奇故事，其中屡屡出现获得了玛娜之树所持有的强大力量的人物，并凭借此般神力多次拯救世界，而在此类游戏看来，玛娜似乎是维持世界和平的保障，正义一方和邪恶一方争夺玛娜的力量源泉，当然从大团圆的角度考虑，正义的一方总是获胜的，随后世界就恢复一片和谐景象，由此可见玛娜的重要性，所谓："得玛娜者得天下"。

精灵，游戏中时常出现的强大角色，之所以强大也是拜玛娜所赐，它们大多拥有某属性的至高玛娜之力，火精灵伊夫里特、水精灵温蒂尼、月精灵露娜、光精灵阿斯卡等等这些玩家耳熟能详的大精灵，它们各自掌管着属于自己属性领域的玛娜，并可以将这些力量运用自如。一般在游戏世界中在玩家经历住它们的考验后，即可得到它们的帮助，获得该属性玛娜的最高力量，从而去顺利的推倒野心勃勃的邪恶力量。





武器，玩家想要顺利将游戏进行下去所必须要借助的工具，但普通的钢铁甚至金银等坚硬介质通过淬火打造出来的钝器能强大到哪里去呢？某某圣剑，某某神杖，之所以"圣"，之所以"神"，其实皆因玛娜之力附身其中。有言云专一而精，拥有某一属性的极端力量才是强大，与各大精灵一样，游戏世界中存在着各种赋予某属性玛娜之力的神器，列火之剑、疾风之弓、雷神之斧等等皆乃传说中之物，而既然属性极端，则各领域玛娜之间相生相克，相克之理也如大自然中般道理，水克火，火克风，游戏中将这些属性相生相克关系运用得当将会事半功倍，反之则必定令玩家叫苦不迭。不只武器，铠甲、盾牌、项链、戒指皆成为赋予玛娜力量的媒介，虽不如各大精灵所掌握的玛娜之力强大，但此般事物皆分落世间各处，可为普通人所得，正义者得之可善加利用造福人类，但若邪恶者得之则将引起祸端，所以设定赋予寻常之物的玛娜之力不会过于强大。

UCG美女小编玛娜谈"玛娜"

本期小百科特约UCG人气美女小编玛娜作客，来谈一谈自己与"玛娜"的故事。



玛娜："提到玛娜这个名字，那就真是盘根错节、错综复杂，找不到源头所在了，有句歌词是"手心突然长出纠缠的曲线"，听起来就很有热带雨林藤蔓相互纠缠的感觉，玛娜这个名字对于我来说，就是一个突然之间所有线头涌现出来缠在一起的名字，你不知道它什么时候出现，因为它出现的场合总是太多太多。

高中时有个视觉系乐队M'M的灵魂人物名叫Mana；"《圣剑传说》系列"最喜欢且最高自由度的一作就叫《玛娜传奇》；"《炼金术室》系列"历代都是这个"玛娜"那个"玛娜"的叫来叫去；后来养成了RPG最可爱的那个女角一定叫做Mana的习惯。可以说，这个名字完全是顺其自然跳到脑袋中来的，完全不用经过什么思索。"

动漫 速递

TEXT BY 雪风&吉祥天

日本同人界的"圣战"COMIKET71胜利闭幕





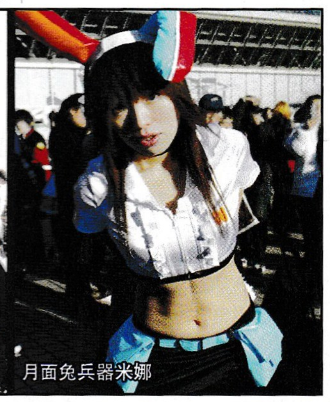

COMIC MARKET，简称COMIKET，是由日本COMIC MARKET准备会举办的全球最大规模的同人志贩售会。一年内会举办两次，分别于八月的第二个星期五至星期天和十二月月末的最后三天在位于东京都台场的东京国际展示场内举行，入场免费。

与中国动漫产业的走向不同，日本拥有庞大的同人志爱好人群，而COMIKET正是这群业余漫画爱好者将他们创作的同人志进行贩售的地方。同人志的定价大多在500日元至6000日元间不等，这主要取决于同人志的页数和画手的知名程度。同时，COMIKET也是挖掘新人漫画家的最好途径。例如我们耳熟能详的高桥留美子、CLAMP等漫画家都是在COMIKET上被挖掘而走上专业漫画家的道路的。随着COMIKET的知名度越来越大，除了同人漫画之外，开始有一些同人音乐、同人游戏等作品登陆COMIKET。现在一些职业漫画家和GALGAME公司也会参加COMIKET，以"公司名义"参加的机构将会被安置在特定的会馆，同时，近两年来还有很多来自海外的社团参加COMIKET，这也使得COMIKET的世界影响力越来越大。对于广大的动漫迷而言，COMIKET就如同"圣战"一般是他们最向往的活动。在刚刚闭幕的COMIKET71中，三天之内共有44万人参加了此次会展，不少FANS更是连续三天均有到场。众多会场限定品更是需要排上三个小时以上的队伍才有可能买到，其激烈的程度毫不逊于"圣战"之名。此外会场外还云集了很多COSPLAY爱好者表演现场秀，C71可谓是动漫迷们一年二度的狂欢节。


叛逆的鲁鲁修


五星物语


银河铁道999


月面兔兵器米娜

热血棒球漫画 《王牌投手－振臂高挥》制作动画版

《王牌投手－振臂高挥》是樋口朝老师创作的一部热血棒球漫画，和传统的棒球漫画不同，这里没有"魔球"也没有哗众取宠的花哨招式，而是真真正正的热血棒球漫画，让读者们感受到作者对棒球的喜爱之心。同样与传统的少年漫画热血男主角不同，主角三桥廉是个缺乏自信、自卑又懦弱的男生，所以他决不会像某些作品的小强主角那样有勇无谋。虽会激发女生的母性，却不会招致男生的厌恶。漫画已出版到了第6卷。此次动画化的具体消息将会公布在07年1月10日发售的动漫咨讯杂志《ANIMIDIA》上。



《王牌投手－振臂高挥》讲述的是在国中时代由於靠关系当上主力投手的三桥，一直倍受队友的欺负，也因此极度缺乏自信。为了远离过去的不愉快回忆，三桥特地跑去就读外县市的高中，没想到却又意外的被拉进棒球社！由於捕手阿部的慧眼，看出三桥其实拥有非凡的控球力，极力怂恿他在高中棒球社里挥展球技！可是在过去的阴影笼罩下，三桥总是无法给予正面答覆……

"OTAKU鉴定官方指定教材" 《现代视觉文化研究》上市



一本从动画、游戏、漫画以及小说四大领域的"二次元"作品做出研究和报告的漫研类读本《现代视觉文化研究》已于去年12月15日正式开始发售。该书得到了日本"OTAKU鉴定审核考试"的全面支持，在书的封底上更是印有"OTAKU鉴定"恳请大家购买的字样。

《现代视觉文化研究》是一本前人足迹从未涉及过的秋叶原系文化读本，其中刊登了大量在动画杂志上不可能会见到的fans对动漫作品的评论，此外还有MUSASHI—GUN道制作者的访谈。回顾了2006年度流行的动漫作品，不但包括全年龄向作品，连少女向的BL系作品也有收录。此外，今年秋叶原的各大流行主题例如"若本规夫"、"空气系动画"、"深夜33点动画"、"圆白菜"也从各种视角做出了相关的报道。绝对是漫研爱好者不容错过的教材！

Sunday系大作《旋风管家》制作TV动画

《旋风管家》(港译为《爆笑管家工作日志》,新加坡创意出版译为《疾风守护者》),是日本《周刊少年Sunday》杂志连载中的漫画,作者为畑健二郎。

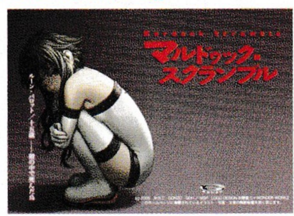
原本是公立高中一年级生的绫崎飒,因为自己的父母的懒惰,使得飒每天都要打工养家。到了圣诞夜那一天,飒回家时发现父母留给他一张借据,欠了一亿五千万日圆的债务要自己儿子还这笔债,其父母同时还策划贩卖飒的器官来还债。被黑道追杀被逼得走投无路的飒企图绑架附近公园的少女,这时候飒对那位少女说了"我…需要你(当肉票)",但是少女误解了他这句话的意思。然后飒奋不顾身救出了被其他的绑架犯绑架那名少女,而那位少女正是三千院财阀大小姐三千院凪。她雇用了自己的救命恩人当管家,并且偿还了他的债务。飒为了保护大小姐,坚持这笔钱一定会还她,就因为这样飒成为'负债管家'的日子开始了。该作品目前已决定改编成TV动画,但更多消息尚未公开。



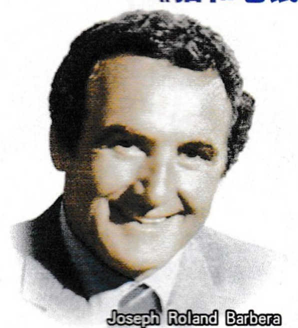
GONZO终止开发15周年纪念OVA《mardock scramblc》

《mardock scramblc》是GONZO公司为纪念成立15周年而制作的OVA,原作者是冲方丁。该作是根据冲方丁的同名小说三部曲《压缩》(Compression)、《燃烧》(Combustion)、《排气》(Exhaust)改编,03年冲方丁就以此小说一举获得第24回日本SF大赏奖。然而12月20日,GONZO官方却意外公布了该动画开发终止的消息。官方并没有明确指出终止的理由,只是提到"由于各种情况不得不停止开发,并对对本作抱有期待的朋友表示抱歉。"15周年纪念作品竟会中途夭折,令人不禁由衷地担心GONZO的未来。

《mardock scramblc》讲述的是科学技术高度发展的未来,战争结束后统一科学技术被限制的世界。在通往天国的阶梯的街道mardock居住着一位名叫ballot的少女。在残酷环境中成长起来的少女封闭了自己的内心,却成为了被他人利用的对象。在得到了强大能力后,一点点敞开心扉的ballot却不得不面对她残酷的命运。原定本作选用的声优为林原惠和中田让治。



《猫和老鼠》之父过世


Joseph Roland Barbera

陪伴我们度过童年快乐时光的美国动画系列《猫和老鼠》的创作者Joseph Roland Barbera于2006年12月18日在自己位于美国洛杉矶郊区的家中过世,享年95岁。

Joseph Roland Barbera1911年生于纽约。虽然一直热爱动画,但是他却在美国银行学院学习,并且一开始的工作是一位会计员。和William Danby Hanna(《猫和老鼠》的另一位创作者)一样惨的是,Joseph在经济大萧条时期丢掉了工作。在一家杂志社的漫画栏目工作了一段时间后,他于1932年加入了VanBeurenstudio,在那里,他开始构思汤姆和杰瑞的故事。1937年Joseph加入了当时刚刚创立不久的MGM动画部,一开始的工作是剧本设计。直到了1938年,William和Joseph开始第一次合作,他们的第一部作品叫《Gallopin Gals》。1939年,他们再次合作,而这次合作,他们终于制造了一对动画业最有名的角色"汤姆和杰瑞"。接下来的18年里,他们共同创作了超过200部《猫和老鼠》动画,赢得了7项奥斯卡奖。



《给夏亚的镇魂歌~我青春的赤色彗星~》池田秀一自传出版发行



池田秀一

夏亚的配音池田秀一先生述说夏亚和高达的首本自传《给夏亚的镇魂歌~我青春的赤色彗星~》已于12月22日发售。定价1365日元。该书的发售签名会于12月23日在东京福家书店新宿店举行,约有250名FANS到场。该书讲述了从1979年《机动战士高达》播出到最新作《剧场版Z高达 三部曲》这27年间,池田先生和夏亚这个角色在一起的点点滴滴,各种不为人知的小故事等等,是对高达爱好者的最高礼物。池田秀一先生在签名会上感慨道自己终于迎来了这一天,以前就有很多人曾对他说过夏亚和他在很多方面很相近,所以才会让他接演夏亚这个角色。希望读过本书的各位读者也能畅谈自己的感受。

音乐少年物语《钢琴之森》制作剧场版动画



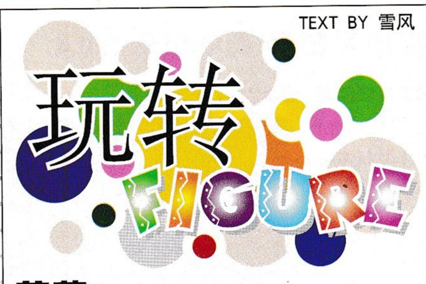
《钢琴之森-The perfect world of KAI-》是由一色诚创作的青年漫画,从1998年起连载于讲谈社旗下的杂志《ヤングマガジンアッパーズ》,中途停载了一段时间后转移到了《周刊早安》上。随后经过一段时间的不定期连载后再度陷入停载,直到今年12月才再度恢复,同时公布了该作将会制作剧场版动画的消息。《钢琴之森-The perfect world of KAI-》是一部描写具有钢琴才能的天才少年一之濑海从不懂乐谱到成为年少有为的钢琴家的奋斗故事。住在郊区的一之濑海(通称KAI)从小就喜欢到森林里去弹一架被丢弃在那里的钢琴。小学五年级的时候KAI遇到了立志成为钢琴家的雨宫,同时KAI的才能也被人发现而参加了钢琴演奏大赛。尽管在比赛中落选,但KAI自身的钢琴才能却因此而觉醒,从而走上了立志成为钢琴家的道路。

奈须きのこ《空之境界》制作剧场版动画

《空之境界》、《月姬》和《Fate》是奈须老师的最着名的三部作品,虽然《空之境界》是其中唯一没有被动画化的作品,但却同时也是奈须老师惟一一部没有被商业化的气息沾染、最反映他创作初衷的作品。而随后的《月姬》的很多设定都是建立在《空之境界》之上,例如直死之魔眼、魔术概念等。所以《空之境界》也被比喻为《月姬前传》。相信看过《空之境界》的读者一会会被其中绝妙的魔术而深深吸引,可以说,《空之境界》的世界观虽然没有《月姬》精细(这也是事实,空境直到收笔还有诸多谜团未解),但肯定纯朴,特别是对于喜欢追源溯本的人而言,《空之境界》会令你对奈须的世界观有着更近一步的了解。此次《空之境界》决定制作剧场版,对于TYPE-MOON和奈须本人而言都是一次不小的挑战。



TEXT BY 雪风

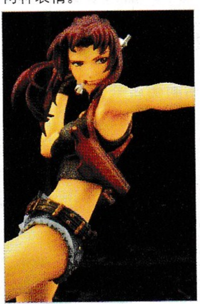
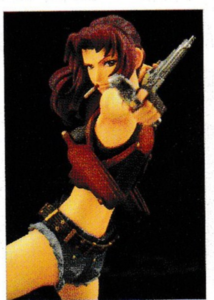
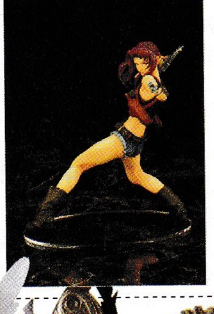


莱薇

《黑礁》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/8
造型师：高桥刚
生产厂商：ALTER
发售日期：2007年4月
售价：4800日元

莱薇大姐是《黑礁》中人气最旺的主角，动漫粉丝们每每提到她都会露出一脸膜拜外加退避三舍的表情。这也难怪，这位据说是"华裔"女枪手的性格实在是令人不敢恭维，虽然枪法极高但脾气火爆，动辄不爽就要把对方暴打一顿，一不留意还经常要了别人的小命。绝对属于"只可远观"的类型。就连4月将要发售的这款模型也是一副沉浸在枪林弹雨之中、享受着硝烟与鲜血洗礼的表情。肌肉质感的处理相当到位，几乎可以感受到现场的紧张感和跳跃感。头发的摆动、肩膀上的刺青等小细节也很细致，同时还可更换"愤怒的叼着香烟"与"游刃有余的微笑"两种表情。

真宫寺樱

《樱花大战》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/10
造型师：工藤祐司、中根阳一
生产厂商：Max Factory
发售日期：2007年4月
售价：3990日元

"《樱花大战》系列"是为数不多的大陆正版引进发行过的日本AVG游戏，在国内也称得上是人气最旺的游戏之一。玩过该系列的玩家除了对其游戏性赞不绝口之外，藤岛康介的人设、田中公平的作曲以及多位名声优的倾力演出也是常为大家津津乐道。而女主角真宫寺樱的支持者更是数不胜数。这款模型是Max Factory出品的"樱花大战女主角模型收集系列"的第一款，以2003年发售的PS2版《樱花大战～炽热之血～》封面为原型设计的，再现了英姿飒爽的战斗姿态，头发、衣角的摆动与北辰一刀流的拔刀姿势均刻画出真宫寺威风凛凛的模样。尽管高度仅为13.5cm，但精湛的做工却值得称赞，樱战迷们还是考虑入手吧。



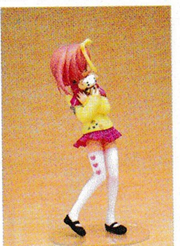


秋姬すもも

《七色糖果》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/8
造型师：ねんどろん
生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日期：2007年4月
售价：4800日元

《七色糖果》是2006年4月21日发售的一款美少女恋爱养成游戏，推出后即获得玩家们的巨大好评。这部作品的成功很大一部分原因要归功于いとうのいぢ老师的CG。いとうのいぢ曾负责过《凉宫春日的忧郁》和《灼眼的夏娜》的小说插图，他非常擅长将少女的"萌"发挥到极致。而《七色糖果》也将于2007年改编成TV动画，届时没有玩过游戏的朋友也有机会对这部作品更近一步的了解。此次立体化的秋姬すもも是《七色糖果》的女主角，同时也是一位魔法美少女。将绵羊公仔紧抱着在胸前的动作体现出了秋姬略微胆怯的个性，和善的笑容具有极高的治愈度。各位萝莉控和怪蜀黍们还在等什么？





黛安娜&莫露特

《黑白之间》

种类：PVC涂装完成品
比例：1/7
造型师：片桐克洋
生产厂商：虎穴&大阪Plastic model
发售日期：2007年4月
售价：7140日元

这是由日本人气造型师片桐克洋原创的两款模型，以白色和黑色为主题创作出来的两位少女。白色名为黛安娜，身着白色歌特洋装，长有天使的翅膀；黑色名为莫露特，身着黑色歌特洋装，手持镰刀，长有恶魔的翅膀。虽是原创角色，但片桐克洋老师却将两位少女塑造得相当美艳，天使的纯真与恶魔的诱惑在这套模型中得到了完美再现。此外，翅膀与镰刀的质感也很真实，两位少女身下的圣杯也刻画得非常精细。足可见片桐老师的技术是何等的精湛。但同时，这套模型的定价也令人相当乍舌，7140日元/款的定价也并不是每一个人都能承受得起的。而且这两款模型还是大阪Plastic model的限定商品，要想买到还需要费一番苦功呢。







TEXT BY 雪风

蔷薇少女 序曲

OP

如同豹一般美丽无比的我
装扮在身的是漆黑的毛皮
即使不惜踏过山涧的百合
也要前往你所在的地方
让人觉得甘甜鲜美的果肉是
未成熟的不真实的梦境
混杂在一起
是否要逃避呢 还是去追赶
连我自己都还不知道
请注视着我吧 更加深邃些
沉溺于混乱甜美的地狱中
魑魅魍魉之爪 腐蚀了的骸骨
恶鬼之声在回响
这究竟是爱呢 还是憎恨
还有必要回答这个问题吗？
那颗被揪住的心脏
在你极度冰冷的手指中起死回生

STORY 故事简介



某日，纯在打扫房间的时候捡到了真红私自上网订购的库库侦探的书，两个人因为付款的问题而争执起来。纯不小心弄掉了真红胸前领结上的蔷薇，为了将蔷薇缝回衣服上，纯来到了神秘的人偶师“槐”的人偶店购买红色的线。在槐的店中，纯看到了一枚做工非常精美的人偶专用胸针。纯觉得真红每次都穿着同样的衣服很可怜，所以将胸针买了下来送给真红做礼物。谁知道真红完全不肯接受，甚至将纯已经缝到领结上的胸针生生扯了下来。真红的举动令纯非常气愤，但随后苍星石却向纯讲述了真红会如此反感胸针的原因……

19世纪的欧洲，爱丽丝游戏再度打响。蔷薇少女们为了夺取彼此的蔷薇圣母而激烈的战斗着。真红遇到了自称自己是“蔷薇少女第一人偶”的水银灯。被父亲大人遗弃的水银灯不断地在追寻着父亲的身影，然而，连正常走路都无法做到的她又会对真红等人偶构成什么威胁呢？看着流着眼泪、痛苦的一遍遍呼唤着父亲的水银灯，真红不忍心告诉她已经被遗弃的现实。在真红的帮助下，水银灯渐渐学会了如何走路，沉闷的个性也逐渐开朗起来。水银灯将真红当做了自己最好的朋友，并向她露出了温柔的微笑。

某个夜晚，水银灯目睹到了真红与苍星石的战斗。苍星石误以为水银灯是蔷薇少女而向她发动了攻击。望着被轻易打倒的水银灯，真红道出了实情：水银灯并不是蔷薇少女，她只是一个还没有制作完成、不具备蔷薇圣母的人偶。真红帮助水银灯的原因只是为了能让她作为别人的人偶而幸福的生活下去。而等待的被打败的水银灯的命运只有死亡……

这个时代的爱丽丝游戏即将结束，准备陷入沉睡的真红却遇到了已经得到蔷薇圣母的水银灯。无法接受水银灯居然是蔷薇少女第一人偶的现实，真红开始拼命的否定她的存在。水银灯也将真红为自己的付出曲解成了虚伪的友善和同情、仅仅是为了那种高高在上去怜悯别人的满足感。曾经对真红的感激化为了无尽的恨意，不被认可的愤怒让水银灯的背后长出了黑色的羽翼。水银灯残忍地弄碎了父亲大人送给真红的胸针，那个胸针是父亲大人深爱着真红的证明……

COMMENT 简评

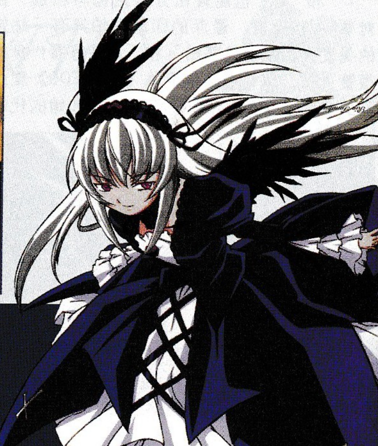
《蔷薇少女－序曲－》是12月22日和23日两天播出的特别篇。正如其名所写，讲述的是真红与水银灯初次相遇的故事。为何水银灯一直会对真红抱有如此强烈的敌意，在这部特别篇中作出了明确的解释。如果总结来说的话，大概就是“一枚胸针引发的血案”吧，笑。

在这个“强势＝萌”的年代，高傲冷酷的汞灯主席一直以来都是众多人偶控们追捧的对象，但在这部特别篇中你可以看到主席不为人知的柔弱一面：无助的哭泣，温柔的笑容，如受伤的小猫般颤抖着身体渴求着来自父亲的爱。那个时代的水银灯就像刚出生的婴儿，单纯得好似一张白纸，但也正是因此才更容易被仇恨的黑色迅速的侵蚀。原本以为是自己惟一朋友的真红却一再地否定水银灯作为“蔷薇少女第一人偶”的存在，这对于长久以来追寻着父亲身影的水银灯而言无疑是致命的打击。带着极大的怨念想成为爱丽丝的她开始了对其他人偶强横的征服与肆意的蹂躏。

真红对水银灯的欺骗可能在她自己看来是出于善心，但对水银灯来说却是相当残忍的。并没有理解水银灯真实想法的真红私自为她安排了以后的生活。然而对于水银灯而言，与其在一个凡人身边幸福的生活，她更愿意选择战斗回到父亲的身边。所以，甚至可以说，是真红造就了水银灯残虐无情的性格，她们的相遇正是这场悲剧的开端。

虽然官方目前尚未公布过制作TV动画第三季的消息，但这个可能性还是相当高的。只能由衷地希望真红与水银灯能够早日冰释前嫌，让主席再度重拾当年的温柔吧。





ED

光芒啊…… 纷落的花朵散发着淡淡的幽香 一直反复、永无终结的绽放着 即使是小小的伤口也不能治愈
悲伤之轮 再度旋转 即使渴望着你的手、你的声音 甚至是你的面容 仍然无法开启远处的那扇门
向着那片空虚的天空 追寻着生命的意义 回响起的却只有 名为“永远”的梦境



幻想VS写实 漫坛红白战

文 伊谢尔伦的风

就像所有明星都怕撞衫一样，所有漫画都怕和别人的作品雷同——小说的话，只要不“借鉴”得太明目张胆，有意或无意的“雷同”与“相似”其实倒还没那么容易发现，可漫画家们面临的则是双倍的不幸：一方面，漫画是很直观的表现形式，角色外形甚至一两个画格的布局有所仿佛，都一眼就可以看出来；另一方面，漫画又是夸张而概括的表现手法，当全世界所有人类的六十亿张绝无重复的脸被逐件拆卸概括成“瓜子脸”“丹凤眼”“塌鼻子”“章鱼唇”什么的再挑挑拣拣地拼装起来，所能产生的排列组合其实少得可怜。

而假如把漫画家的画风大致分为“写实派”和“幻想派”两类，那么到底是难免千人一面的写实派更不幸，还是难以独树一帜的幻想派更倒霉？

外形篇：写实派不讨好

说到角色外形容易雷同的问题，怎么看都是写实派漫画家们笔下的角色比较吃亏。虽说从永安巧、安彦良和、浦泽直树等写实派名家一举一大把，他们笔下令人难忘的角色也层出不穷，但这都只能是阅读过后的感想。

如果不看故事单看脸，原哲夫笔下全是些目光坚毅眉头紧锁的浓眉肌肉男，从前田庆次到德川家康的影武者、从貌似学者的拳志郎到背心永远穿不完的健次郎莫不如是。北条司画的美女们身材丰腴合度无可挑剔，可各自的长相区别不大（因为都是面部比例十分标准的御姐），发型、服饰上的特征更是由于“现实题材”的局限，不可能鲜明到让人难以忘怀的地步。吉田秋生的画风随《BANANA FISH》进化到终于能画出真正的美少年之后，她笔下的美男子基本就只有两种脸型：要么是亚修，要么是白——《夜叉》的静和凛自然是亚修那一型，黑崎健和成年版的辛都在朝白的方向发展，《情人的吻》里的藤井朋章兼具白和亚修的特质……李月龙倒是不像白也不像亚修，因为他长了张公认的女人脸。

喜欢安达充漫画的读者想必不看衣服上的“T”和“K”也能轻松分辨达也与和也，但对非FANS而言，最深的印象恐怕只有“姑娘的头发大都飘逸又蓬松”和“泳装好看！身材很赞！”。田村由美的近作《7 SEEDS》里脸熟的角色实在太多，正好背景设定和她的代表





作《婆娑罗》又有那么些对接的可能，甚至主角也根本是同一张脸——诚然小花比更纱更成熟，岚也远没有朱理顽劣，但如果把四个人摆一块儿，根本就是“我姐姐的男朋友的弟弟，正好是我的男朋友”——以致读者们都开始认真讨论“这两部作品从时间空间到遗传因子间的可能继承关系”了。不过最惨的想来还是青山刚昌：原谅他“给每个主要角色都安排青梅竹马”的个人兴趣吧，只要你愿意设身处地想像一下，连载柯南的这十几年来光是“给每个故事都安排造型不相重复的NPC”这一项就得耗费多少脑细胞。

上面提到的这些人，最后说到田村和青山，其实画风已经比永安和安彦式的风格要夸张得多，但考虑到故事情节和人物外形两方面的因素，他们还是应该归为写实派，因为他们的漫画以现实世界为背景、情节中架空成分少、写实成分多（也许有个把天才，但还没到超能力者满天飞的地步），人物造型当然比较平实亲切、贴近生活，那么自然就很少有夸张的发型，很少有奇异的服饰，人物形象的雷同度与辨识难度也因此提高。

外形篇：幻想派很难做

与他们一比，幻想系的漫画家们看起来似乎占尽了便宜，眼睛占半张脸大、比例在十头身以上都是最正常不过的画法，就算像武井宏之那样把木刀之龙的飞机头扭成一条龙，也只需花点墨水不必浪费发胶。只是画风越夸张就



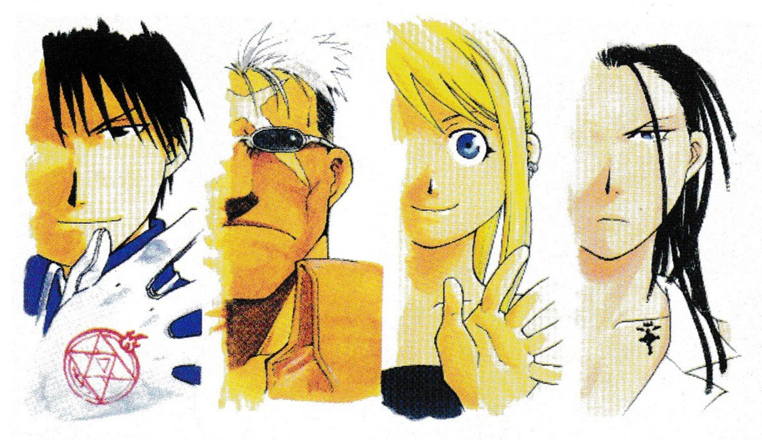
越概括，五官的可能排列组合也更加少，于是又形成另一种难以避免的雷同僵局。

CLAMP“倒三角下巴＋五头宽肩膀”的风格够不够鲜明？早年那些纯洁的小FANS还不知道阿姨们和田中大神有合作的时候，经常会把龙堂始错认作星史郎；即使到了现在，蕃薯阿姨们担任人设的十月新番动画《反叛的鲁鲁修》里男主角那件披风，也像是直接从司狼神威身上扒下来的。藤崎龙“超长眼睫毛＋特大号鞋子手套”的画风够不够独特？结果像闻仲的前（准）女友长得像男一号太公望（在《樱铁对话篇》里他画了个美型长发海盗，又立即招来了一堆杨戬FANS的尖叫）。就算是画风之细致在JUMP系无人能敌的小畑健，《死亡笔记》的夜神月刚登场时也被大家叫做伊角二号……

不过同一位漫画家自己笔下的角色造型撞个一两次，其实也多半只是绘画习惯与绘画风格共同作用的结果，比如常看CLAMP的读者一

定会注意到她们最喜欢的配对模式：不，不是夜叉王X阿修罗也不是封真X神威，而是黑钢X法伊，黑曜X翡翠，琇一郎X琥珀，斋峨X花萤——这帮大同人女的终极目标，说到底还是《JOJO奇妙冒险》的空条承太郎和花京院典明。会像这样重复自己的某一设定的作者还很多，一般都被视为“恶趣味”，就算遭读者鄙视，也顶多被说一句“吃老本”，而如果自己画的角色不幸同别人画的角色相似，就难免会被疑为模仿甚至抄袭了——

《BLEACH》的黑崎一护还没和广大读者混熟时，总被当成是《美鸟日记》男主角泽村正治的亲戚，恐怕纯粹是因为造型都太普通（别说伪不良少年一护和真不良少年正治，连少女漫画的男主角草摩夹都是桔子头），但虚圈十刃（替补）之一的触手系人妖同学和《浪客剑心》里志志雄手下的十刃（也是十刃！）之一的人妖镰足之间的莫名相似，就让人不得不开始思考坊间流传已久的“久保带人暗恋和月伸宏”的传闻……而和月伸宏自己则是《侍魂》的FANS，他笔下的角色和《侍魂》的人设互相COS是众所周知，志志雄真实长得像牙神幻十郎，造型借鉴了他师傅小畑健笔下人偶右近的绯村剑心又被绯雨闲丸COS……结果最后《侍魂零》干脆抓他去做人设，大概也算皆大欢喜。





另外还有一种少女漫画里最常见的状况，就是大家都来COS明星，虽然经常出现“XXX、XX和XX的原型都是XXX”（比如万人迷的HYDE）的情形，好在大家的画风千差万别，倒也没那么容易撞车。

情节篇：幻想派怕路窄

而说完了人物造型，在故事情节、能力设定这方面，这次占优势的却是写实派：

幻想派的问题在于，世界就只有这么大，再怎么幻想，我们也幻想不出超越人类知识范畴的东西来：《拳皇》的八神庵能用手放火，《钢之炼金术师》的罗伊能用手放火，《火王》的仲天不但能用手放火还能徒手炼制玻璃，他们算不算设定雷同？然而四大元素算来算去不过水火风土，央视播过的惟一一部有吻戏的动画片《地球超人》里也就是加了个“心灵”的力量；04年左右，我应栏目需求写伪路飞同人时写了一种能让水结冻的恶魔果实，结果不出三个月尾田荣一郎就自己把有这种能力的恶魔果实画进去原作了——谁叫那是必不可少的四大元素呢？连尸魂界都有名叫“流刃若火”、“冰轮丸”和“袖白雪”的斩魄刀。

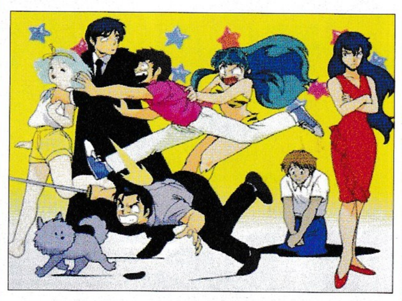
只要你想得到的，别人也都想得到，因此“读取对方想法”的能力泛滥成灾，“变身成某人OR变身成对方无法战胜的人”的能力满街都是，“预测对方下一步行动”的能力毫不稀罕，“模仿对方必杀技”的能力也已经被广大群众喜闻乐见了。《BLEACH》里那个衰脸吉良井鹤的斩魄刀“能使加诸被砍中的斩魄刀的重力以几何数字递增”听起来还算新鲜，但只要分个类把它归为“重力系”，就会马上让人想起《封神演义》里外形和《BLEACH》的山本总队长颇神似的元始天尊老头儿——如果他祭出盘古幡，就能把重力一直增加到制造出黑洞的地步。

还有什么能力是别人没想出来的？还有什么设定是没人用过的？从炼金术到魔法，从海盗到忍者，从妖怪到鬼魂，从篮球到足球，从围棋到将棋……你能想到的所有题材，都早已有珠玉在先，你能想出的所有设定，也都已经为人所用，顺着惯性思维随便想一想，很容易就会落入俗套；逆反思维听起来容易，可又有多少人最后能不跌回泛滥的套路？

情节篇：写实派怕水浅

这么一比，写实派的活动余地就宽裕得多了。试举例：金田一一是个高中生侦探，他长着海苔眉毛而且罹患胃溃疡；工藤新一是个高中生侦探，他（曾经）很英俊但已经返老还童持续十几年长不高。如前文所说，写实派的人物设定不如幻想故事令人难忘，因此对人物的刻画自然要更详细更深入，“都是高中生侦探”这么笼统的概括完全无法构成雷同的条件——除非你坚称“饭田响也和松田阵平都是警察”“寒羽良和斯派克身手都很好”算雷同点。





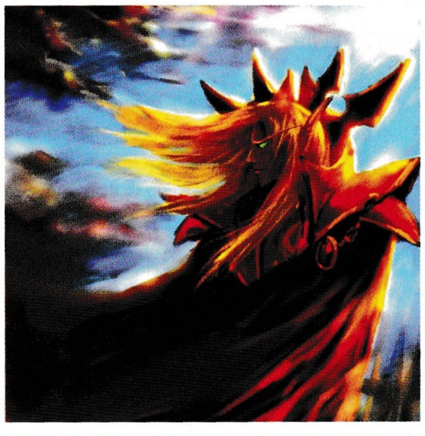
然而写实派贵在深挖，综合上文所述我们知道，写实派画家笔下的角色造型并不抢眼，如果再没有对角色和剧情的深入刻画，会比幻想派更容易流于平庸。高桥阿姨的《乱马1/2》、《福星小子》、《犬夜叉》等名作自然是幻想派，而《人鱼之森》《相聚一刻》《一磅福音》等等，以及《专务之犬》、《P的悲剧》这样的短篇集，就是标准的写实派了：人物造型都不太显眼，胜就胜在对角色和情节的刻画。少女漫画家藤原薰的画风别具一格，但角色看来看去都是那几张脸，不过凭故事的新颖与清冷也同样给读者留下了深刻印象。

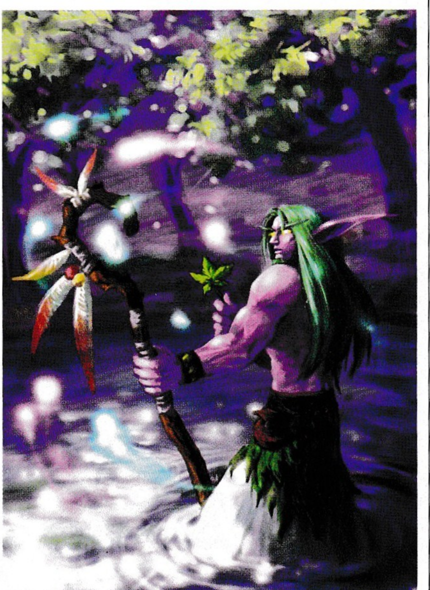
这样的各具劣势与各有千秋，使幻想派与写实派在漫画圈各占了半壁江山。这场“红白战”里举了一些成功的例子，不过也有些尴尬、不那么让人气顺的。写实派总有逃不开的模式，幻想派自然也有摆不脱的套路，如能取各家之长融会贯通自然再好不过，可那样的大师毕竟很少。

EID











本期漫人 Nightmare



名　字	Nightmare
生　日	4月8日
爱　好	古老破旧的东西，老书、老房子、老朋友 喜欢moonsorrow、gnr；和D&D有关的一切 家乡的茶叶
梦　想	做家庭主妇，闲时能画画自娱……没志向的家伙……



小访谈

（事情围绕签名图而起）

吉祥天：……你现在是已经是这种状态了么？（如右图所示）

Nightmare ：考试要来了啊～

吉祥天：但我觉得你这个是因为画画的问题。

Nightmare：是不是希望要一张充满阳光气息的签名图？

吉祥天：不，反而我觉得这张很适合呢

Nightmare：还有自我介绍是吧，要多少字？不问清楚我怎么写……

吉祥天：（出示了别的漫人的自我介绍）像这样写吧，这样容易很多吧。

Nightmare ：（观摩了好一会）哦哦，88年的小弟弟……

吉祥天：这个是小妹。还是说你是小弟弟？

Nightmare：我是母的……

吉祥天：看你的画风我一直以为你是公的！！请抽我吧……

Nightmare：有那么粗犷么……

吉祥天：……感觉有点，不过你那张砸了电脑就很像女孩子。

Nightmare：－3－表面女人内心粗犷……

吉祥天：……狂汗，其实没什么的啊，每个人的风格都不同的，像日本的某漫画家岛崎让（代表作《霸王传说》），我一直都以为是男人，结果后来才知道是女人，当时打击很大……

Nightmare：＝_＝我以前还以为《钢之炼金术师》是男人画的……



寻找幸福之青鸟

——银河铁道999

Crazy是属于广州中山大学动漫协会的会员，曾获YACA 2006年第一季"Top Coser"。早在今年的春天，吉祥天就在广州某场漫展里遇到身穿"梅蒂尔"衣服的Crazy，当时在人山人海的现场里一袭黑衣的她尤为出众，让吉祥天留下特深的印象。这期就为大家推荐Crazy COS《银河铁道999》中的梅蒂尔。



▲或许只是因为我们本来就是宇宙的孩子吧，总是莫名其妙地对于宇宙有着孩子般的好奇，收拾行囊，准备着下一次的旅行。



◀二十一世纪已经到来，我们还是只能老老实实的呆在这个地球上，遨游银河的梦想，遥远的就像那些星星一样。

■淡淡的忧伤，在最后一声汽笛响起的时刻，未知的旅途，仅仅只是人生的梦想？

▲黑色的火车，摇晃中行驶在未知的宇宙，一次一次短暂的停靠，理想、破灭、疑惑、温暖、希望……

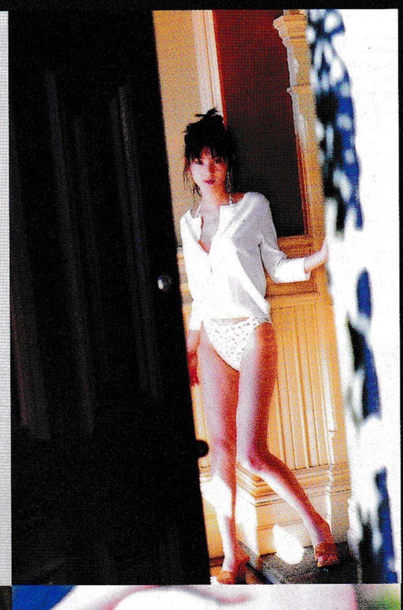
■奇妙的旅行，青春的幻影，神秘的少女，你所期盼的是什么？

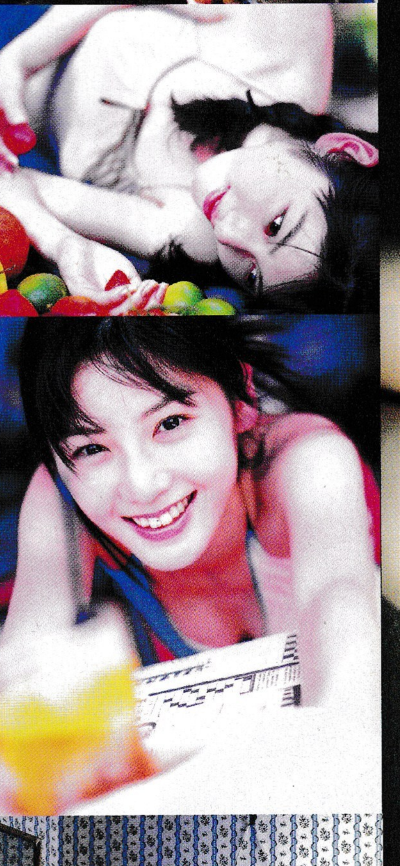


原 史奈

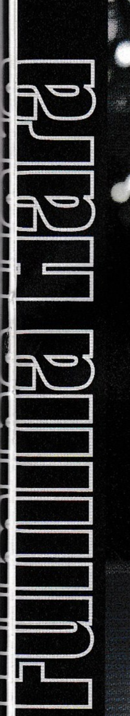
身 分: 模特、歌手、演员
生 日: 1981.05.22
血 型: O型
星 座: 天秤座
身 高: 166CM
三 围: B84/W58/H84
兴 趣: 观看足球和棒球比赛、收集香水
特 技: 游泳(长距离游泳)、滑雪、软式网球、独轮车、踩球

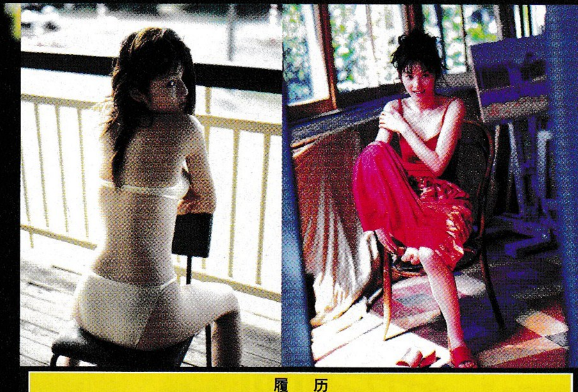
Fumina Hara



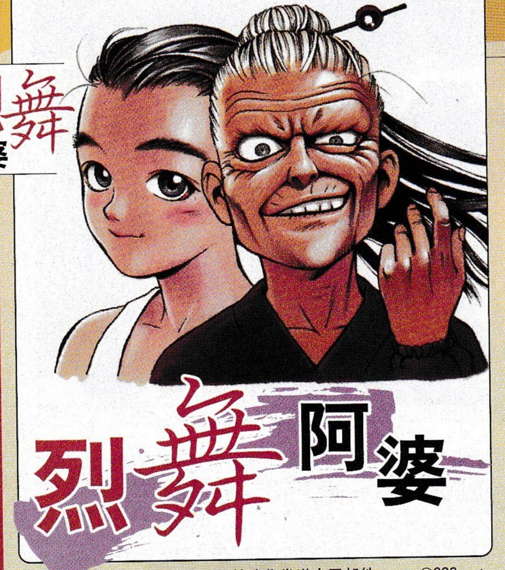








履历		
电影	2005年01月	《火火》
	2005年02月	《最后的晚餐》
	2005年06月	《欢迎光临 患者先生》
原创影像	2005年06月24日	《幽灵恐怖话题 小孩子的恶作剧》
宽频剧场	2005年	角川恐怖剧场《Mail》
写真集	《原史奈 a rendez-vous》	
	《choukran》	
DVD	《涉谷怪谈》	
	《涉谷怪谈2》	
	《moon dance》	
	《stop over》	
	《女神のChu！原史奈》	
	《FUMINA》	
单曲	《哭泣也好》（《洛克人DASH2》Ending）	
	《恋爱开始了/在晴空、太阳和清风之间》	
游戏	代言《洛克人DASH2》	
	出演《寻找爱》	



烈舞阿婆

各位读者看到这期杂志的时候已经是2007年了，这里先祝大家新年快乐。每次当一年即将过去的时候总有一种"一切发生在转瞬间"中的感觉。因为平常很忙，一直没意识到时间的流逝，某日早晨急匆匆走到编辑部楼下时抬头竟然看到了"元旦快乐"的字样，当下竟然楞了，2006年……过去了？

回想一下，2006年，春天沉浸在《FFXII》中；夏天疯狂在世界杯的浪潮中；秋天因TGS而兴奋无比；冬天在目睹PS3和Wii的同时走进了次时代……突然感觉有人拍了下我的肩膀，转头一看原来是乱舞。"看什么呢，一直发呆，再不上去该迟到了。""恩，没什么，你看见那个了没有？"我指着"元旦快乐"那几个字，"2006年，刚刚在那里跑过……"

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查



您的意见是对我们最大的支持

(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的特稿有何评价？
(4)您对本期音乐台的新主播"无双"有何评价？
(5)您对本期的《烈舞阿婆》中新增的"城寨后院"栏目有何评价？

奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level19读者来信获奖名单

一等奖 iPod shuffle MP3 一台

杨杰　广州　510006

二等奖 levelup主题扑克 一副

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
钟健荣	广东	528416	杨紫昆	重庆	400050
汪洋	广西	545001	谭代成	广东	511500
董锋	天津	300160	马骏	辽宁	121000
金毅	江苏	15107	蓝新昊	深圳	518083
崔耀斌	广东	529100	马力	湖南	410072

读者自留地

本期杂志读者最满意的栏目前三位

《休闲BAR》、《Web Show》、《特稿》

本期杂志读者最不满意的栏目前三位

《Cosplay秀》、《美优馆》、《全民大图鉴》

您对本期风速报道新增的《异闻联播》有何评价？

广东 钟健荣： 里面的介绍十分特别，与"异闻联播"这个栏目名称相呼应，我支持。

江苏 金毅： 本期的《异闻联播》相当不错，尤其是那辆"铃木SXBOX"，这辆车充分体现了微软的强大实力，我如果能有这辆车的车模该有多好啊。

广东 谭代成： 大支持，确实很"异"，希望可以一直办下去，如果可以再加一页就更好了。

湖南 马力： 可谓名副其实的"异闻"，这个世界真是越发的疯狂，连汽车、运动鞋都与游戏联系到了一起。还有，Wii的安全提示虽然搞笑，但有一些确实比较管用，可以说是"寓教于乐"吧，至少对小孩子来说是这样的。

江苏 盛腾飞： 幽默与搞笑，很有创意，以后继续。

> **阿婆：** 本期新增的《异闻联播》颇受好评，本栏目的宗旨就是以诙谐幽默的方式向读者讲述与游戏有关的一些奇闻异事，相信这样的方式读者看起来会更轻松。金毅同学的"贪念"还真是不大，相对车模，本阿婆更希望得到那辆车……（敲木鱼"罪过，罪过……"）

您对本期随刊附赠的"城寨风彩"电子彩票有何看法？

江苏 盛腾飞： "城寨风彩"的开设，又能让玩家多一次机会参加抽奖了，而且又那么先进，上网抽奖！支持！幸运女神快降临吧！

广东 钟健荣： 非常想参加"城寨风彩"，但家里没有电脑，上网吧家里不允许，唯有托朋友（应该说是让他去参加）抽吧，不知道他会不会参加（最怕他不懂参加的办法），又怕正好中了台PSP或NDSL，他便不认人了。呵呵，以后争取自己去抽（只有去网吧这条道了）。

浙江 徐承： 彩票中大奖，回信中苹果！

> **阿婆：** "城寨风彩"电子彩票的开设目的就是为了我们亲爱的读者能够多一个中奖的机会。这里阿婆再提醒各位读者，一定要注意杂志封三刊登的的当期彩票的有效日期和开奖时间哦，赶快行动，每月两台PSP和两台NDSL等你拿！另外钟健荣同学，建议你给你父母看看我们的《levelup 游戏城寨》，知道有中奖这么好的事情，相信父母一定会让你参加的。

12B读者意见选登

最细心的读者

广东 谭代成： 看了19期的LU，不禁有感而发，对《全民大图鉴》互动版那副配图的注释感到大汗+大寒=大汗大寒……三个优秀注释中，有两个注释和主题相违背，居然还能获奖。贵阳的杨读者如是说："如果足协注意这个问题……"，不可否认，足协看见这个可能会加以留意，但这个图是不是应该先给"手协"看看呢？同学们仔细看图，球门的大小，球的大小和运动员的装备都可以充分显示出这是一场手球比赛而不是足球比赛！对于本次互动的组织者兰姆在评选中没有发现如此重大的BUG，实在是应该打几下PP先……^—^

> **阿婆：** 呃，这个……说实话，关于那张图，观众可能都被守门员的英勇表现给吸引住了，所以对球门和球等细节都没有十分注意。经过众编辑再次鉴定，这"悲惨的一幕"确实发生在手球比赛中，鉴于谭同学如此的细心，本阿婆决定送上由被打了PP的兰姆亲笔签名levelup主题扑克一副。

幻梦涂鸦坊

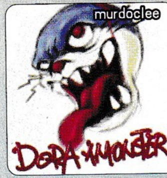


随着涂鸦坊比赛的激烈进行，各位朋友对涂鸦的热情也空前高涨，大量个性十足的作品险些挤爆涂鸦坊的小屋，看来涂鸦坊是时候扩建一下了（笑）。在比赛期间，优秀的作品层出不穷，以至于小编我走进涂鸦坊的时候竟然看花了眼，本期就挑选一些为大家送上，版面有限，想充分感受涂鸦的魅力，还请到我们的幻梦涂鸦坊浏览一番吧。


星之继承



爆热萌魂



murdoclee



竹本人猿



随风客


glw


zeroyan

涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID 喝西北风的人
年龄 20
爱好 游戏、动漫、音乐、唱歌
自我介绍 热爱游戏到极点，动漫、音乐同样喜欢，长的有些像JAY，为人温和善良，交际能力不错，比较猥琐（不是长像啊）—_—没有GF所以…希望能交到些志同道合的MM！
出没区域：业界新闻及综合讨论区，PSP区，NDS区，传说区，机战区，二手交易区

ID 沙罗LEVN爱
年龄 21
爱好 动漫.游戏.音乐.散打
自我介绍：本人很喜欢动漫游戏音乐倒是，很喜欢给别人推荐日语歌曲，只是现在隐退了，经常出没在163888
出没区域：PSP综合讨论区和音乐区

ID squallleon123
年龄 18
爱好 游戏，动漫，运动
自我介绍：永远的存在，永远的自我
出没区域：全区

ID aladdinholmes
年龄 21
爱好 听歌 玩游戏 钓鱼 最近又迷上了长跑
自我介绍：天津人，正在攻读日语，本人没有头像那么猥琐....
出没区域：哪都去，主要还是猪笼吧，喜欢潜水

ID bboy_leon
年龄 20
爱好 游戏(ACT)，电影，音乐(Linkin Park，Avril，Black Eyed Peas)睡觉、上学、装酷
自我介绍：来自上海的大学生，连我自己都不了解自己
出没区域：猪笼城寨

ID 古梓
年龄 24
爱好 动漫游，个人涂鸦，写完全原创小说（非YY）
自我介绍：人的本质是自私，愚昧之人是可悲的。
出没区域：机战区，无双区，传说系列区

本期宝贝 罗丹



昵称：罗丹 身高：168cm
体重：45kg 星座：处女座
籍贯：湖南 职业：模特
爱好：唱歌 购物
最喜欢的影视作品：《手机》
E-mail：luodan7777@yahoo.com.cn

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫



城寨后院

这是本期新推出的版块。既然名为"城寨后院"，那主要就是"讲述编辑部自己的故事"。如多年前一个电视剧《编辑部的故事》中所讲，编辑部的确是个盛产故事的地方。一群爱玩游戏的年轻人聚集在一起，你还能指望不发生点在学校或其他单位里不可能发生的"事件"？其实在编辑部这间"神奇小屋"中，这些"奇闻异事"简直是家常便饭，即使撇开这些不谈，这个"后院"存在的价值就在于读者们喜欢《游戏城寨》，并爱屋及乌的喜欢上了我们这些做杂志的人，这实在是我们将此后院推到前台的动力源泉。

"任你地动山摇，我自稳如泰山"

某日深夜，编辑部内依然灯火通明。玛鲁斯、雪风等几位编辑还伏在电脑前目光呆滞的盯着屏幕赶稿子，屋子里一时居然静至落针可闻，只有那些无规律可寻的打字声。在这一片和谐之中，惟独有一幕与此格格不入：在屋子的一个角落里，有一个人身体不时倾斜，间或抽搐，貌似在与什么东西较劲。事情的起因是这样的，话说PS3版的《GTHD体验版》日前出炉，乱舞这个自称GT饭的人在体验后深深抱怨没有了震动的《GT》简直失去了它的精髓（其实是因为他抢不到手柄而产生了怨念），于是近两日每天打PS2上的《GT4》解谗。

突然间寂静被打破，雪风等几人不约而同的对视了一下。就在刚刚，地板摇晃了一下，而从几人的反应看来，并不是某一个人的感觉。随即，QQ群里也热闹了起来，"地震了！快逃命啊！"，"等会再震，我先存个档！"，"我稿子还没校完呢！"，众人一时惊慌竟口不择言。而就在几人还没对此做出任何措施时，地板又开始了它第二次的晃动。编辑部地处高层，即使刘翔跑下去估计单程也要个5分钟，所以几位编辑干脆坐在有减震效果的椅子上继续平静的甩手打字，而身处某角落的乱舞依旧扭曲着身体……

几秒钟后，一切恢复平静，众人虽面如平湖，但胸内激雷总算得以平息。此时突然传来的一声劈开空气的叫喊却将众编惊个半死，只见乱舞面露满足微笑的摘下耳机："爽！有震动的GT就是神作！哈哈哈！"

随即，他又补充了一句："而且今天好象游戏中震动的感觉特别的真实！"

……

他强任他强，清风拂山冈，他横任他横，明月照大江。任你动来任你摇，我自一口真气在……

levelup书刊区新书快报

更多书刊信息，请访问 http://www.levelup.cn/book

《游戏·人》第21辑

新年文化盛宴
"索尼革命者"久多良木健传记
Blu-ray Disc和HD DVD的光盘格式大战
十余款次世代游戏的集中评论
另有二十年目睹之怪游戏
与人工智能同在的未来
2006年动画人气作品大盘点
特别精选《蓝龙》OST
赠送《EVA》主题两用年历
1月10日全国上市

模魂志 第5辑



万众期待的
MG版强袭自由
隆重登场
五星物语大奉献
——电气骑士大乱斗
直击BANDAI环球杯比赛现场
1月15日全国上市

游戏机实用技术 2007年2B刊

1月攻略一网打尽！
近期大作完全研究！
潜龙谍影 掌上行动
荒野兵器5两大剧情小说！
海量关注新作情报汇总
精彩特企特稿不容错过！
随书另赠DVD
+海报
1月中旬全国上市

掌机王SP56



《世界传说 光之神话》
《不可思议的迷宫 风来之西林DS》
《流星洛克人》详细攻略
《游戏王对战怪兽GX》深入研究
抽奖活动全面升级
除原有的PSP、NDSL等大奖外，新增OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包等
"玩转NDS"将会横向评测最新的3款NDS Slot1型烧录卡——R4、EZ5、SC DS。
各地报刊亭销售中



levelup音乐台曲目

VoL.21

NO.03 旋律 演唱:175R

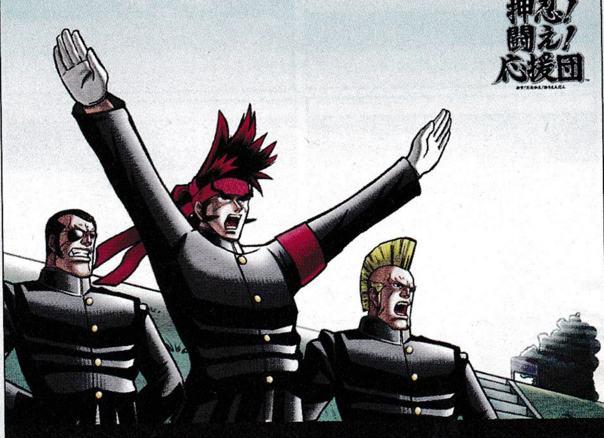
NO.04 重要的东西 演唱:堀江由衣

NO.05 One Night Carniva 演唱:气志团

原文	翻译
(セリフ)俺んとこ こないか ワンナイト カーニバル 胸の奥 Zuki-Zukiと音たてる Angel	(对白)要不要来我这儿? 只有一夜的嘉年华会 内心深处发出zukizuki(隐隐作痛声)的声响的Angel
(セリフ)とにかくもう 行仪良く真面目なんてうんざりだった Angel 退屈に怯えてたのさ 夜の暗に逃げこんだ Angel	(对白)不管怎样已经厌烦有礼貌又认真的我的Angel 害怕无聊…逃进深夜暗处的Angel
(セリフ)舎て猫みたいな俺达に 归る场所なんてもう何处にも无かった Angel	(对白)像被丢弃的小猫的我们,已经没有可以回去的地方的Angel
Can you master baby? master baby! Can't you master baby? master baby! Can you master baby? master baby! Can't you master baby? So long…	Can you master baby? master baby! Can't you master baby? master baby! Can you master baby? master baby! Can't you master baby? So long…
瞬きもせずに 俺达は光の涡に巻きこまれてく 云の隙间に 照らせ 青白き月よ 照らせ 星が瞬く Distance さみしがり屋达の传说さ One Night Carnival fun fun	不眨眼地,我们被卷入光的漩涡里,照耀云的隙缝,苍白的月亮呀!照耀众星闪烁的Distance 是怕寂寞的人们的传说 One Night Carnival fun fun
风に香るTacticsが俺の胸を缔めつける Angel (セリフ)灼けたアスファルトに打った鼓动を 确かに俺达は听いたんだ Angel	在风中漂香的Tactics把我的心紧紧勒住的Angel (对白)我们确实听到了拍打在灼烫柏油路的鼓动的Angel
Can you master baby? master baby! Can't you master baby? master baby! Can you master baby? master baby! Can't you master baby? So long……	Can you master baby? master baby! Can't you master baby? master baby! Can you master baby? Be my baby! Can't you master baby? So long……
(セリフ)俺达がやさぐれた事に理由(わけ)なんて 无かったよ ただ少しだけ 不器用だったのかも知れない	(对白)我们对过于温柔?的事没有理由,只不过或许有一点没出息的Angel
恋しているのさ この夜に恋してるのさ やがて海が见える さみしがり屋达の传说さ One Night Carnival fun fun	我在恋爱,是爱上了这一夜 终於能看到海,是怕寂寞人们的传说 One Night Carnival fun fun
(セリフ)あの顷の俺达 暗の中じゃなきゃ梦见られなかった あのミラーボールみたいに 明るくて真ん丸なお月さんに憧れただけサ 行こうぜ ピリオドの向こうへ… もうすぐ海が见える さみしがり屋达の传说さ One Night Carnival fun fun One Night Carnival Oh wrong Let's get free…	(对白)那个时候的我们若不是在暗处中就无法梦想 像那个镜球一样,只是向往明亮姣圆的月亮,走啦!朝向句点的那个方向的Angel 快要可以看到海了,是怕寂寞人们的传说 One Night Carnival fun fun One Night Carnival Oh wrong Let's get free……

NO.06 Ready Steady Go 演唱:L' Arc~en~Ciel

应援节拍
——《应援团》小特辑



《应援团》决不仅仅只是一款音乐游戏,“拯救”与“应援”的主题通透整个作品,当每个故事中有困难的主角被应援拯救后,你恐怕早就伴着那首歌曲振奋热血了吧?2006年末《节拍特工》(美版《应援团》)的上市,带给我们一个别样的美国啦啦队文化,不过主题依旧鲜明。说起来应援团到底算是什么组织呢?仅仅的几句“加油!”、“你可以!”真的就有如此神气的魔力吗?千万不要小看鼓励和应援的力量,一起走进我们本期的应援节拍吧。

NO.07 Makes no Difference 演唱:Sum 41

NO.08 Survivor 演唱:Destiny's child

NO.09 Walkie Talkie Man 演唱:Steriogram

NO.10 Rock this town 演唱:Stray Cats



NO.13 突然到来的爱情故事 （网友座头市点播）

演唱：小田和正　**出处：**《东京爱情故事》主题曲

推荐理由：很喜欢在安静的时候独自一人听着这首歌。虽然已经是老得掉了牙的日剧了，但是每当听到小田和正用清澈的嗓音唱起这首歌时，又会陷入到对《东爱》缠绵悱恻的剧情的回忆之中。

原文

何から伝えばいいのか
分からないまま时は流れて
浮かんでは 消えてゆく ありふれた言叶だけ
君があんまり すてきだから
ただ すなおに すきと言えないで
多分もうすぐ 雨も止んで 二人たそがれ
あの日 あの时 あの场所で君に会えなかったら
仆等は いつまでも 见知らぬ二人のまま

谁かが甘く诱う言叶に もう心揺れたりしないで
切ないけど そんなふうに
心は缚れない
明日になれば君をきっと
今より好きになる
そのすべてが仆のなかで 时を超えてゆく
君のために翼になる 君を守りつづける
やわらかく 君をつつむ あの风になる
あの日 あの时 あの场所で
君に会えなかったら
仆等は いつまでも 见知らぬ二人のまま

今君の心が动いた 言叶止めて 肩を寄せて
仆は忘れないこの日を 君を谁にも渡さない
あの日 あの时 あの场所で
君に会えなかったら
仆等は いつまでも 见知らぬ二人のまま
谁かが甘く诱う言叶に 心揺れたりしないで
君をつつむ あの风になる
あの日 あの时 あの场所で
君に会えなかったら
仆等は いつまでも 见知らぬ二人のまま

翻译

不知该从何说起
时间在悄无声息地流逝
心中有千言万语 却欲言又止
你的美丽动人
让我无法向你表白爱意
雨快停了 在这个只属于你我的黄昏
在那天 在那时 在那地方
如果不曾与你邂逅
我们将永远是陌路人
别再为他人的甜言蜜语而动心
也别难过 就算那样
也别放在心上
明天我会比现在
更加爱你
所有往事都铭记于心，超越时空
我愿长出翅膀 紧紧地守护着你
我要变成和风 温柔地拥抱着你
在那天 在那时 在那地方
如果不曾与你相遇
我们将永远是陌路人
现在你已动了心 不要言语 依偎着我
我不会忘记这天 不会把你让给任何人
在那天 在那时 在那地方
如果不曾与你相遇
我们将永远是陌路人
别再为他人的甜言蜜语而动心
我要变成和风裹护着你
在那天 在那时 在那地方
如果不曾与你相遇
我们将永远是陌路人

NO.14 Somewhere Only We Know （网友座头市点播）

演唱：keane　**出处：**《Hopes and Fears》

推荐理由：2004年的英国最佳单曲。难得一见的清澈嗓音，歌词也非常的温馨，总之整首歌让人听起来十分的惬意和轻松。

原文

I walked across an empty land
I knew the pathway like the back of my hand
I felt the earth beneath my feet
Sat by the river and it made me complete

Oh simple thing where have you gone
I'm getting old and I need something to rely on
So tell me when you're gonna let me in
I'm getting tired and I need somewhere to begin

I came across a fallen tree
I felt the branches of it looking at me
Is this the place we used to love?
Is this the place that I've been dreaming of?

Oh simple thing where have you gone
I'm getting old and I need something to rely on
So tell me when you're gonna let me in
I'm getting tired and I need somewhere to begin

And if you have a minute why don't we go
Talk about it somewhere only we know?
This could be the end of everything
So why don't we go
Somewhere only we know?

Oh simple thing where have you gone
I'm getting old and I need something to rely on
So tell me when you're gonna let me in
I'm getting tired and I need somewhere to begin

翻译

我穿越一片空地
它就如同我身体的一部分
我感到大地在我的脚下
坐在河边让我感到安稳

简单的世界 你哪儿去了？
我逐渐衰老并且需要安慰
告诉我 我什么时候才能在你身旁
我筋疲力竭 失去方向

我穿越一片树林
它正在吸取我的精力
这是我们曾经为之着迷的地方吗？
它似乎曾出现在我的梦中

简单的世界你哪儿去了？
我逐渐衰老并且需要安慰
告诉我我什么时候才能在你身旁
我筋疲力竭失去方向

如果你有时间和机会
我们可不可以去一个只有我们知道的地方
让一切都结束
让我们去到一个只有我们知道的地方

简单的世界你哪儿去了？
我逐渐衰老并且需要安慰
告诉我我什么时候才能在你身旁
我筋疲力竭 失去方向

声优堂



主要角色：

《暗之末裔》——都筑麻斗
《基地88》——新庄真
《废弃公主》——夏侬
《翼》——桃矢
《御加草子》——赖光
《遥远时空中 八叶抄》——赖源久
《BLEACH》——浦原喜助
《喜欢就是喜欢》——水都真一郎
《最终兵器彼女》——铁
《火影忍者》——水木
《全金属狂潮》——科尔茨
《头文字D》——藤原拓海
《机动战舰》——高杉三朗太
《天空之艾斯嘉科尼》——阿莲
《圣子到》——日日野晴矢
《白色猎人》——宫藤耀司
《GTO》——大泽秀朗

三木真一郎 MiKi Shinichirou

出生地：东京　血型：AB型
生日：1963年3月18日
星座：双鱼座　身高：180cm
擅长的料理：与酒有关的
爱好：抽烟、喝酒、美女们、滑雪
喜欢的音乐：看心情
最喜欢家中的地方：厕所
直到目前为止最快乐的事：自己活着
知道目前为止最害怕的事：自己
觉得自己的性格：好
如果不做声优会去：做赛车手
家庭情况：有一个姐姐
自己的爱车：Super7
所属公司：81Produced

三木真一郎并没有很出色的声线。三木的声音经常扮演在中间平凡得像大马路上拉来的甲乙丙丁。可是，三木自身优秀的演技和对声音自如的控制力，使他多年来一直能够站在日本一线声优的风口浪尖上，经受了林林总总的角色和口味多变的听众的严格考验，与其他优秀的同行相比毫不逊色。有人觉得神经大条的他更加可爱，比如藤原拓海，永远慢半拍的语速，总是心不在焉的感觉，却开着自家送豆腐的"赛车"杀得一个又一个神情倨傲的挑战者大败而归……也许能够做到这点的也只有三木了。

请结合音乐台的CD欣赏

拓海&阿树：おはようございます！
拓海&阿树：早晨好！
池谷：よう！
池谷：好！
拓海：はい、池谷先辈。
拓海：给你的，池谷前辈。
池谷：あん，何だそれ
池谷：哦？那是什么东西？
拓海：あつあげっす。昨日のぶんがまったから、おやじが先辈に持っていけって。
拓海：炸豆腐，昨天卖剩下的，爸爸叫我送给你。
池谷：あ、そうか。
池谷：哦，是吗。
拓海：冷藏库入れときますから。
拓海：我放进冰箱去。
池谷：いや、结构气にしてもなってんだ。あははは。
池谷：对我太客气，哈哈。
阿树：ところでよ、拓海…
阿树：对了，拓海……
拓海：うん
拓海：啊？
阿树：お前、五年前から秋名湖に豆腐の配达してたって、本当か
阿树：听说你五年前送豆腐到秋名湖，真的？
拓海：まあな。
拓海：是。
阿树：みずくさいぞ、拓海。そんなの俺に，默ってるなんて…
阿树：你太见外了，拓海，这事情居然瞒着我……
拓海：だって、おおっぴらに言ったら、いろいろまずいこともあるんだろうが。
拓海：可是如果说了出去，一定会有很多麻烦的。
阿树：そ、そうだよなあ。
阿树：说的也是啊。
阿树：五年前って言えば、オレたち、ばりばりの中学一年だったんだなあ。
阿树：说起五年前啊，我们还在上初中一年级呢。
阿树：俺よっか、ずっと运转历が长いのだな。中学のころから雨の日も雪の日も、毎日のような、それも秋名湖というよ。
阿树：原来你的驾龄比我还要长，在中学的时候不管刮风下雨每天都去跑秋名的那座山。
拓海：だって、朝早いから、谁にもあわないし…
拓海：因为是凌晨，所以人很少。
池谷：そうじゃねえよ，あんだけのコーナーだぜ。怖くなかったか
池谷：不是说那个，那样的弯道很可怕啊。
拓海：それは、はじめてのころは怖かったですけど、半年もしたら怖さがまったくなくなったのです。
拓海：一开始确实觉得很可怕，半年之后恐惧感就消失了。
拓海：スピード出していくと、自然とタイヤが滑るから、思い通りにすべらせたり止めたりできるまでもう半年。
拓海：开到一定速度，轮胎就自然地控制住了，直到可以随意甩尾或刹车，大概花了半年左右的时间。
站长：でことは、一年でくだりをマスターしたのか
站长：也就是说……你只用了一年就掌握了下坡的技术了？
拓海：毎日やってると、滑ることの紧张感なんてすぐ麻痹しますよ。しかたないから、どれだけガードレールに近づけるか、试すようになって…
拓海：每天都跑的话，紧张感就消失了。因为没有新意，就想试试能靠近护栏到什么程度
阿树：ひぃ，普通やるな、そんな危ないこと！
阿树：咦？不要做那么危险的事情！
拓海：别に危ないなんて思ったこともないし。调子のいい时は1センチぐらいまでよせられるぜ。
拓海：我倒不觉得有什么危险，状态好的时候，可以贴近到1厘米的。
阿树：ええ
阿树：啊？
池谷：い、1センチ
池谷：1，1厘米？





六段音速

★“这东西真逗……”一位此前对游戏一窍不通的同窗好友是这样对我描述她看到Wii的游戏演示后的感受的。我无法确定她的话语意味着多少潜在购买欲望，但对于拥有无比震撼游戏画面的PS3和X360从来都无动于衷的人竟然能够如此迅速地被Wii吸引，这多少有些出乎我的意料，姑且不论这种新鲜感究竟能维持多久，还是不得不再次拜服任天堂在游戏理念上的成功。岩田社长这时一定在微笑着默念：Wii will win!


▲啥都别说了，这就是神作!

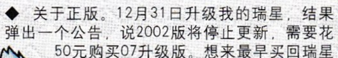
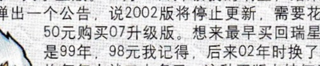
★ 编辑部新近下载了PS3版的《铁拳 暗之复苏》，试玩过的同事都对这款游戏给予了相当中肯的评价，不过尼娜在本作中被大幅削弱始终让我感觉不爽。话虽如此，有时间还是要去体验一下这款1080p的《铁拳》。

★ 盼星星、盼月亮，经历了N次被忽悠和晃点后，终于盼到了菲特MM。当看到那个巨大的外包装盒时着实让人激动了一番，本体大气但不失精致的做工也没有辜负长久以来的等待，可以说是今年最令人满意的作品之一。

兰 姆

◆ 07年终于到了，转眼又一年过去了。总结一下06年，发现并没有太多的变化，日子也就依旧这么地过着。希望07年能有大的改变。

◆ 关于正版。12月31日升级我的瑞星，结果弹出一个公告，说2002版将停止更新，需要花50元购买07升级版。想来最早买回瑞星是99年，98元我记得，后来02年时换了套新的也是50元。7年下来，平均每年也就二十多元，这种正版支持何乐而不为？省去三天两头找破解补丁的麻烦。不爽的是…自动杀毒时把我的PSP降级程序都当病毒处理了。

◆ 每天“Wii Sports”30分钟，全当去锻炼，对于成天坐在电脑前码字的来说，这游戏买的值啊！无奈家里电视太小玩起来不过瘾。

风间仁

◇ 史泰龙的《洛奇6》已经没有了之前作品中的那种激情，取而代之的是对于人生的参悟，可以说是史泰龙通过洛奇表达了自己的心声。虽然年事已高，但洛奇依旧能够走上拳台，史泰龙依旧能够在荧幕上再现辉煌，毅力和信心能使人立于不败之地。


▲乔丹不是人。——是神！

◇ 伊瓦利斯同盟计划真是可怕，其相关作品总数将多于12款，不过这全要拜松野泰己所缔造的庞大伊瓦利斯世界所赐。目前所出的几款游戏描写的不过是伊瓦利斯世界中的几个小小的历史片段而已。

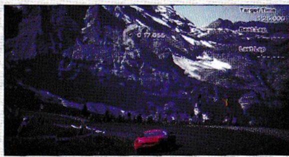
◇ 经过痛苦的等待，PS3下载版《铁拳5 暗之复苏》终于下载完毕，当晚就和胜负师大战了50回合。到底是FULL HD，游戏画面没得说，特别是选人画面精细无比，完全移植街机版的本作游戏素质无可挑剔，这更加令人期待《铁拳6》，不知能华丽成什么样子。

◇ 最近才发现原来编辑部竟隐藏着多个篮球好手，截了稿痛快地玩一场。

乱 舞

○ 当编辑部下好《GT赛车HD》后随即耍了几把，阔别许久的驾驶欲望再度点燃。于是每天下班后必会打开PS2，必定要开几圈《GT赛车4》，必定要对着那回放细细品味一番自己的驾驶过程。现在对《GT赛车5》的最大期望就是加入振动功能，没有振动的《GT》的确少了几分标题中“The Drive of your Life”的感觉。

○ 继上月《DQ9》事件闹得沸沸扬扬后，SONY一个无心插柳，又造福了千万PSP用户，编辑部上下PSP一族一时间掀起了“全民PS运动”。不论什么PSP游戏，都瞬间遭到冷落。


▲我不是想鼓吹《GT赛车HD》的画面有多好，我只是想在现实生活中驱车在如此漂亮的雪山前跑一圈。

○ 2006年，我憧憬着上班族的生活；2007年，校园却成为我最向往的地方。

Hikaru

● 蓝龙的几点不足：1 地图系统不够好；2 大地图固定视角；3 调查大量非宝箱物品时地图和人物之间完全没有互动；4 玩久了战斗有点枯燥（这一条可能是挑刺了）。后来想起前段时间热衷的WOW，随手比较一下：第1、2两点，WOW都远远强过蓝龙；第3点隐藏物品方面没有可比性，WOW比蓝龙隐藏要素丰富得多那是必须的，地图和人物之间的互动二者半斤八两，总体来说WOW比蓝龙好；第4点：RPG的战斗玩久了都会枯燥，单打独斗蓝龙策略性比WOW高，但WOW对操作要求比蓝龙高，而且还有玩家之间配合的战略要素，总体来说也超过蓝龙。至于世界观和自由度，一定要比的话，蓝龙的世界放到WOW里充其量占1/4块东部王国（不含副本）。故事嘛，见仁见智，可能有人喜欢日式RPG的温馨故事，可我觉得蓝龙的故事放到WOW里充其量算个史诗任务故事。现在问题来了：对我来说，蓝龙的好处只剩下画面、音乐、人设，这三点我个人认为都比WOW好。如果我是国内一个普通的尚未入行的玩家，我会买蓝龙（一次性烧钱），还是会投向WOW（不停地烧钱）的怀抱呢？



● 感谢程姑娘发来的2007箴言：你不可能让所有的人都满意，因为不是所有的人都是人。感谢仁哥的心里话：揍他们一顿，不要去解释。感谢衡哥的MSN消息：抓紧赚钱，让扯淡的人继续扯他们的蛋。

● levelup.cn在07年里会有非常大的变化，提前透露，论坛已经开始向新架构转换了。希望LU能在07年里时常给你的生活带来惊喜。

吉祥天

■ 最近依然和撰稿人纠缠不清，每次见面第一句话就是“交稿！”，对方也毫不示弱吼回来：“再叫不给你稿子！”不久后还得知了一种拖稿手段：就是给你个文本，里面故意弄些乱码，之后跟你说是系统RP，回头再给你不乱码的版本，传说这招很好用。（抱头）这种担心的生活到底还要过多久……雪风无耻地安慰道：“放心，不拖稿的不是撰稿人。”



■ 日本新声优版的《圣斗士星矢冥王篇》播出了，而同一时间里香港电视台也播放了以新配音演绎的《圣斗士星矢冥王篇》，两个新版本都看过的吉祥天只能感叹人生的无奈啊。

雪 风



☆ C71期间levelup.cn的动漫频道做了最全面的图文报道。看着那些华丽的同人志以及会场限定品，雪风一次又一次吞咽着口水。以后有机会去参加comiket的话，定要一次买个爽啊……在那之前要攒钱先OTL。

☆ 养猫其实有很多好处，比如你会发现你家里到底有多脏（它会帮你把任何一个角落的灰尘都挖出来）；你会增加很多体力运动（陪它玩）；你绝对不会上班迟到（每天早上7：30准时会叫人起床，包括休息日＝ ＝）；你家的沙发上会多出很多可爱的脚印花纹……以前虽然也和很多只猫一起住过，不过亲自养起来发觉还是挺有趣的，而且终于体会到了作为家长的艰辛。



玛鲁斯

i 2007的元旦恐怕是小玛过得最忙碌充实的一个了，几天的轮番加班都是一个小时当两个小时用的，脑子就像一条生产流水线，一件事做完紧接着另一件，还好都按时完成了。这次经历也更加让我认识到了“量力而为”四字，然而“Promises don't come easy”的另一层意思就是——既然承诺了就一定要做到……相信它也将会成为小玛一生中最难忘的一个元旦。

ii 近期在补习《虫师》以及缓慢复习《3X3 EYES》中，因此QQ签名中写道“有八云在，小强永远轮不到星矢-_-”，结果被数人责问：“星矢招惹能登什么了？”拜托，这两年《School Rumble》是很火，可你们记性也忒差了点OTL

iii 乱入了吉祥天与雪风正在探讨的婚姻话题，当听见“浪漫”、“情调”等词汇时，便毫不客气地说了一句：“结婚啊，就是俩人凑钱一起花呗！”语出后惊觉自己怎么这么现实……



▲07年不错的，各位加油吧。

iv 以上是2007年第三次熬夜至凌晨4点的胡言乱语，最后祝大家在新的一年里身体健康，心想事成。

新作发售表

汇率 2006.01.02

100 美元	780.87 人民币
100 日元	6.563 人民币
100 欧元	1026.65 人民币
100 港币	100.47 人民币



网站调查 对于心仪的游戏，您能坚持多久？

名次	投票选项	票数
1	收集完全部隐藏要素	631 票
2	二周目及二周目以上	428 票
3	一周目	302 票
4	挑战各种极限玩法	168 票

投票截至 1 月 2 日

近期导游

光明力量 EXA



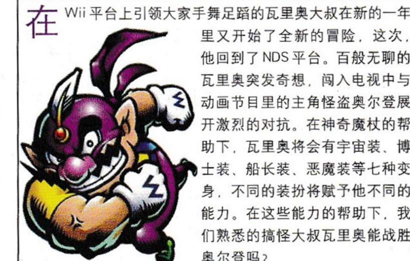
作为《光明力量》系列一个新的起点，《光明力量NEO》凭借其出色的爽快感获得不少玩家的认可。如今，这款新系列的续作也箭在弦上，在继承了前作那爽快无比的 ARPG 游戏方式基础上，又加入了全新的机动要塞据点系统以及双主人公交互操作系统，一位是擅长近身战的热血少年，一位是拥有多彩的强力魔法技能的帝国少女，对于他们来说，不仅要面对这纷乱的世界，还要接受众“光明FANS”的严苛考验。

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速

在“The World”世界经历了漫长的冒险旅程后，驰尾终于进化到了最终形态“Xth FORM”，除了获得了新武器双枪外，还开启了第四觉醒模式“凭神觉醒”，战斗的华丽程度再度升级。同时，在游戏世界中出现的角色也变得无比强大，就连传说中的三苍骑士也首度聚集在一起。前作疑云未解，新作谜团又接踵而至，那么就让我们在这《.hack//G.U.》系列三部曲的最终作中一同揭开吧！



怪盗瓦里奥 变相七杰



在Wii平台上引领大家手舞足蹈的瓦里奥大叔在新的一年里又开始了全新的冒险，这次，他回到了 NDS 平台。百般无聊的瓦里奥突发奇想，闯入电视中与动画节目里的主角怪盗奥尔登展开激烈的对抗。在神奇魔杖的帮助下，瓦里奥将会有宇宙装、搏士装、船长装、恶魔装等七种变身，不同的装扮将赋予他不同的能力。在这些能力的帮助下，我们熟悉的搞怪大叔瓦里奥能战胜奥尔登吗？

硬件贴士 PS2 玩家的“金手指”

目前市面上能见到的PS2 金手指工具非常多，导致不少玩家在选购时出现困难，在此就特地为大家简单作个介绍。PS2 专用的金手指大致分有卡金手指和无卡金手指两大类，它们之间的区别在于：

有卡金手指：兼容性好，不占用普通记忆卡的空间，支持键盘输入，支持记忆文件、XPORT、Sharkport 的传输。但售价偏高，且需要专用的金手指卡或者专用的记忆卡配合使用。

无卡金手指：随着技术的成熟，无卡金手指在兼容性方面表现也相当好，不过使用时需要占用记忆卡空间。但由于成本低（可以从网上直接下载金手指盘刻录）、界面人性化、输入金手指方便等特点，深受广大玩家喜爱。时下最受欢迎的正是无卡金手指“XTERMINATOR_EXTREME”（即 XP V5 的日版），不仅支持绝大多数主流金手指码，而且输入方便。

游戏城寨电子彩票 城寨风彩 电子彩票 第003期

接受序列号输入时间——

2007 年 1 月 13 日 至 2007 年 1 月 25 日

开奖时间——

2007 年 1 月 21 日 至 2007 年 1 月 25 日

领奖截止时间——

2007 年 2 月 15 日

2007 年 1 月 7 日 –2007 年 2 月 8 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
11	幽游白书 死斗！暗黑武术会 120%	THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！暗黑武术会 120%	Banpresto	FTG	6800 日元
18	乐高生化英雄	バイオニクル・ヒーローズ	EA	ACT	6800 日元
18	名侦探福音战士	名探偵エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800 日元
18	**光明力量 EXA**	**シャイニング・フォース イクサ**	**SEGA**	**RPG**	**6980 日元**
18	**.hack//G.U. Vol.3 漫步之速**	**.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで**	**NBGI**	**RPG**	**6800 日元**
18	**龙影符**	**ドラゴンシャドウスペル**	**Flight–Plan**	**S・RPG**	**6800 日元**
25	FLATOUT2 GTR	FLATOUT2 GTR（がんばれ！とびだせ！レーシング！！）	Konami	RAC	5980 日元
25	DDR 革命 SuperNOVA	Dance Dance Revolution SuperNOVA	Konami	MUZ	6980 日元
25	网球王子 心跳的幸存者 海边的秘密	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 海辺の Secret	Konami	AVG	5980 日元
25	喧哗番长 2 全灭	喧哗番长 2～フルスロットル～	Spike	AVG	6800 日元
25	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	THQ	FTG	6800 日元
25	灵魂之源 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日本一软件	RPG	6800 日元
25	智代 after～It's a Wonderful Life～CS Edition	智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition	Prototype	AVG	5800 日元
25	快乐治愈	とらぶるふぉうちゅん COMPANY はぴ CURE	Primavera	AVG	6800 日元
		2007 年 2 月			
1	**J 联盟创造职业球会 5**	**J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 5**	**SEGA**	**SLG**	**6980 日元**
1	圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫编	NBGI	FTG	6800 日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
11	NBA 07	NBA 07	SCEJ	SPG	5980 日元
15	大学篮球 2K7	College Hoops 2K7	2K Sports	SPG	59.99 美元
25	**赋法战争**	**ENCHANT ARM**	**From Software**	**RPG**	**7800 日元**
30	**彩虹六号 维加斯**	**Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**	**Ubisoft**	**FPS**	**59.99 美元**
		2007 年 2 月			
8	**VR 战士 5**	**バーチャファイター–5**	**SEGA**	**FTG**	**7800 日元**

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
11	GUNPEY–R	グンペイ リバース	NBGI	PUZ	4800 日元
18	巫术帝国 III～霸王的系谱～	ウィザードリィ エンパイア III～霸王の系谱～	STARFISH	ACT	4800 日元
18	TALKMAN 式 说话的英会话	TALKMAN 式 しゃべリンガル英会话	SCEJ	ETC	4200 日元
25	**失落的统治～魔窟的皇帝～**	**ロストレグナム～魔窟の皇帝～**	**Ertain**	**RPG**	**4800 日元**
25	沙罗曼蛇 便携版	沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25	兵蜂 便携版	ツインビー ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25	Q 版沙罗曼蛇 便携版	パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25	视听感觉 填字游戏天国	视て听いて脑で感じてクロスワード天国	SEGA	TAB	2800 日元
30	**彩虹六号 维加斯**	**Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**	**Ubisoft**	**FPS**	**39.99 美元**
		2007 年 2 月			
1	伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	イース ナピシュテムの匣 特别版	Konami	RPG	4980 日元
1	卡农	Kanon（カノン）	Prototype	AVG	4800 日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
11	GT 职业赛车	GT pro series	MTO	RAC	5800 日元
15	**手舞足蹈 瓦里奥制造（美版）**	**WarioWare: Smooth Moves**	**Nintendo**	**ETC**	**49.99 美元**
18	疯狂卡车	エキサイト トラック	Nintendo	RAC	5800 日元
25	麻雀大会 Wii	麻雀大会 Wii	Koei	TAB	4800 日元
		2007 年 2 月			
8	料理妈妈 大家一起料理大会！	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会！	Taito	ETC	5800 日元
8	电车 GO！新干线 EX 山阳新干线篇	电车で GO！ 新干线 EX 山阳新干线篇	Taito	SLG	5800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
11	掌中乐习 绝对音感训练 DS	でのひら乐习 绝对音感トレーニング DS	Success	ETC	3800 日元
11	DS 电击文库 伊里野的天空、UFO 之夏	DS 电击文库 イリヤの空、UFO の夏	Media Works	ETC	3200 日元
18	**世界树的迷宫**	**世界树の迷宫**	**Atlus**	**RPG**	**4980 日元**
18	茶犬的小屋 DS2	お茶犬の部屋 DS2	MTO	SLG	4800 日元
18	**怪盗瓦里奥 变相七杰**	**怪盗ワリオ・ザ・セブン**	**Nintendo**	**ACT**	**4800 日元**
25	**三国志大战 DS**	**三国志大战 DS**	**SEGA**	**SLG**	**5980 日元**
25	愿望之屋 天使的记忆	ウィッシュルーム 天使の记忆	Nintendo	AVG	4800 日元
25	绘图方块 DS	ピクロス DS	Nintendo	PUZ	3800 日元
25	日本语文章能力检定协会协力 标准日本语 DS	日本语文章能力检定协会协力 正しい日本语 DS	每日 communication	ETC	3800 日元
		2007 年 2 月			
1	怪物之屋	モンスター・ハウス	THQ	STG	4800 日元
1	牧场物语 与你一起成长的小岛	牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800 日元
8	喷射脉冲	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800 日元
8	弧光之源	ルミナスアーク	MMV	SLG	4800 日元
8	森田将棋 DS Wi–Fi 对应	森田将棋 DS Wi–Fi 对应	Hudson	TAB	3800 日元
8	漫游系列 Vol.2 横山光辉三国志 第二卷 ~吕布的末路~	GAMICS Vol.2 横山光辉三国志 第二卷 ～吕布の末路～	ASNetworks	ETC	3800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007 年 1 月			
11	宝贝万岁	あつまれ！ピニャータ	Microsoft	SLG	5800 日元
12	**失落的星球 极点危机（美版）**	**Lost Planet: Extreme Condition**	**Capcom**	**ACT**	**59.99 美元**
16	NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	EA	SPG	59.99 美元
18	**战争机器（日版）**	**ギアーズ オブ ウォー**	**Microsoft**	**ACT**	**6800 日元**
25	吸血鬼之雨	ヴァンパイア レイン	AQ Interactive	AVG	7300 日元
25	**偶像大师**	**アイドルマスター**	**NGBI**	**SLG**	**6800 日元**
30	战役：中途岛之战	Battlestations:Midway	Eidos	RTS	59.99 美元
		2007 年 2 月			
8	日记 轮回之月传说	ディアーリオ リバース ムーン レジェンド	Idea Factory	S・RPG	6800 日元
8	疯狂大乱斗 2	Fuzion Frenzy 2	Hudson	ACT	6800 日元
8	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven:Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	49.99 美元

[城寨小百科]

超越自然，玛娜传奇

[动漫游]

蔷薇少女

推荐动画

—序曲—

寻找幸福之青鸟

COSPLAY SHOW

—银河铁道999

[休闲吧]

新潮数码·会飞的闹钟
城寨书房·世界美如斯
音乐茶座·标记
电影空间·洛奇6
流行服饰·变废为宝——恶魔之鞋
美食天地·健康饮食 健康烧烤

[Web Show]

专题

离开互联网的日子

版主其实很辛苦
消逝的童年



[美优馆]

Fumina Hara 原史奈

2007.1B Vol.21 ¥5.80元
ISBN 7-89491-466-5



LEVELUP 游戏城寨

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

>> LeveL 22 (2007.2A) 1月21日见！